Simon Farrell - Jon Sutherland

2ª

LA VALLE DEI SOGNI

DARIAN IL MAGO

faccia a faccia

librogame®

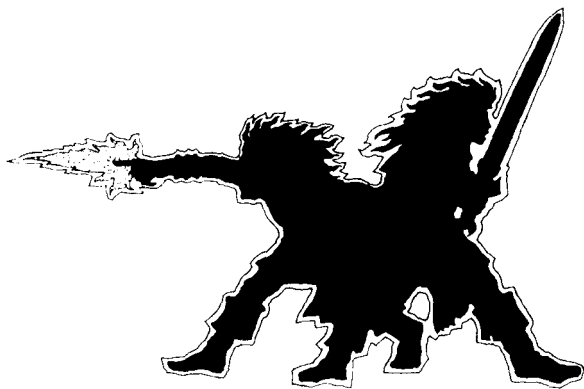
librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

LA VALLE DEI SOGNI

FARRELL - SUTHERLAND

illustrato da John Blanche
tradotto da Elena Colombetta

DARIAN IL MAGO

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628 Fax 772214

Foglio d'Identità

Caratteristiche	**Punteggio**
Forza:	
Agilità:	
Fortuna:	
Scherma:	
Magia:	

INCANTESIMI

Nome	**Forza impiegata**
1:	
2:	
3:	
4:	

OGGETTI

COMBATTIMENTO

Dal par.		Darian	Nemico
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		

INTRODUZIONE

Con i libri della serie «Faccia a Faccia» è possibile giocare da soli o in due. In entrambi i casi le regole sono molto semplici e sei *tu* a decidere lo svolgimento dell'avventura; ma nel caso del gioco a due avrai la possibilità di combinare le tue capacità e le tue conoscenze con quelle di un altro personaggio: Issel. Lo scopo della sua missione sarà diverso dal tuo, ma avrete molti nemici comuni.
Se vuoi avventurarti nella Foresta Piangente da solo, leggi soltanto le regole di base che trovi qui di seguito e scegli fra le possibilità indicate in fondo al paragrafo, ignorando invece gli schemi per due giocatori.
Se invece vuoi giocare in due, prima di iniziare l'avventura oltre alle regole di base leggi anche quelle per due giocatori.

Caratteristiche

Il tuo personaggio possiede cinque Caratteristiche fondamentali e 50 punti da suddividere tra di esse. Puoi distribuire i punti a piacere tra le Caratteristiche sottoindicate, ricordando soltanto che ciascuna non deve avere meno di 2 punti né più di 12. Più punti assegni ad una Caratteristica, più grande sarà la tua abilità in essa. Quando avrai deciso, annota i vari punteggi sul Foglio d'Identità per averli sott'occhio nel corso dell'avventura.

Le cinque Caratteristiche sono:

Forza: è la Caratteristica fondamentale. Potrà subire variazioni nel corso dell'avventura, ma non potrà mai superare il punteggio che le avevi assegna-

to all'inizio. Dovrai ricorrere alla Forza nei combattimenti corpo a corpo e nel formulare gli incantesimi (cfr. i paragrafi «Combattimento» e «Scelta degli incantesimi»). Nel corso dell'avventura avrai la possibilità di recuperare i punti di Forza perduti.

Agilità: ti servirà quando dovrai scalare montagne, scansare la carica di animali inferociti o in altre situazioni difficili.

Fortuna: è utile quando devi affidarti alla sorte.

Magia: è una Caratteristica essenziale in quest'avventura, in quanto si presenterà spesso l'opportunità di formulare incantesimi (cfr. «Scelta degli incantesimi»).

Scherma: non sei un guerriero, quindi avrai delle difficoltà con la spada. Di conseguenza per ogni punto che desideri assegnare alla Scherma devi toglierne 2 dai 50 che hai in dotazione all'inizio. Ad esempio: se desideri assegnare 7 punti alla Scherma, devi toglierne 14 dai 50 totali.

Uso delle Caratteristiche

Quando dovrai servirti delle Caratteristiche in casi diversi dal combattimento, getta due dadi per sapere se l'impresa è riuscita. (In alternativa puoi usare la Tavola Numerica che si trova più avanti seguendo le istruzioni.) Se ottieni un numero uguale o inferiore al punteggio della Caratteristica indicata, l'impresa è riuscita. Se invece il numero ottenuto è superiore, il tentativo fallisce. In alcuni casi avrai la possibilità di ripetere il tentativo una seconda, o anche una terza volta; in altri il fallimento significherà la tua rovina.

Scelta degli incantesimi
Puoi scegliere tra quattro incantesimi da usare nel corso dell'avventura, a patto che tu possieda il numero di punti di Magia e di Forza necessari per formulare l'incantesimo scelto. Più punti assegnerai alla Magia, più incantesimi potrai formulare. Se hai 4 punti di Magia potrai formulare soltanto l'incantesimo Rivelapericoli. Se invece ne hai 6, potrai formulare l'incantesimo Rivelapericoli e quello della Mano Fiammeggiante. Se hai 8 punti di Magia potrai formulare, oltre ai due incantesimi sopracitati, anche quello del Colpo Mortale. Se infine hai 10 punti di Magia, potrai formulare tutti e quattro gli incantesimi.
Annota gli incantesimi che hai a disposizione nella casella «Incantesimi» del tuo Foglio d'Identità; comunque potrai formulare un incantesimo soltanto quando il testo lo specificherà.

Rivelapericoli
Magia: 4 Forza necessaria: 1
L'incantesimo rivela a chi lo formula i pericoli nascosti, derivanti sia da cose che da persone.

Mano Fiammeggiante
Magia: 6 Forza necessaria: 2
Questo incantesimo permette di incendiare qualsiasi oggetto si tocchi. Se viene usato su una creatura vivente, fa perdere alla vittima 4 punti di Forza.

Colpo Mortale
Magia: 8 Forza necessaria: 3
L'incantesimo permette di colpire mortalmente con la spada qualsiasi creatura, indipendentemente dalle sue dimensioni o dalla sua forza.

Psicocinesi
Magia: 10 Forza necessaria: 4
L'incantesimo permette di spostare gli oggetti senza toccarli. L'oggetto può essere sollevato in aria, ma soltanto per trenta secondi circa.

Oggetti

Ci sono molte vie per raggiungere la Valle dei Sogni, e in alcune potresti trovare degli oggetti che ti possono essere utili nel corso dell'avventura. Questi oggetti vanno annotati sul Foglio d'Identità.

Combattimento

Incontrerai molte creature e persone che vorranno ostacolarti, e con le quali quindi dovrai combattere. A meno di indicazioni diverse, dovrai servirti della Scherma. Nel testo verrà specificata l'arma in possesso del tuo avversario e il punteggio della sua abilità con la stessa, oltre al suo punteggio di Forza. Le informazioni verranno fornite così:

Zombi	Lancia 6	Forza 8

Dovrai annotare questi punteggi in una delle caselle «Combattimento» del tuo Foglio d'Identità, assieme al tuo punteggio di Scherma e di Forza. Di solito sarai tu a colpire per primo; i casi diversi ti verranno indicati nel testo. Lancia due dadi (in alternativa puoi usare la Tavola Numerica seguendo le apposite istruzioni). Se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Scherma hai colpito l'avversario, che perde 2 punti di Forza. A questo punto dovrai gettare i dadi per il tuo

avversario, sempre che sia ancora vivo. Se il numero ottenuto è uguale o inferiore a quello della sua arma, ti ha colpito; ora sei tu a perdere 2 punti di Forza. Le variazioni nei punteggi vanno annotate sul Foglio d'Identità.
Il combattimento continuerà nell'alternarsi dei colpi tra te e l'avversario, finché il punteggio di Forza di uno dei due non sarà ridotto a 0. A questo punto il personaggio in questione muore e il combattimento finisce.
Se si ottiene un numero doppio o, usando la Tavola Numerica, un 2, significa che si è messo a segno un colpo mortale e che si è ucciso l'avversario, quindi il combattimento finisce immediatamente.

Combattimento con più avversari
Trovandoti a dover affrontare più avversari contemporaneamente, puoi decidere di dividere gli assalti tra loro suddividendo il tuo punteggio di Scherma. Ti sarà un po' più difficile colpirli, ma avrai la possibilità di sconfiggere ognuno di loro in un solo giro. Se decidi di fare così, trascrivi i nuovi punteggi di Scherma sul Foglio d'Identità prima di iniziare a combattere. Getta i dadi per ogni tuo assalto, prima di gettarli per gli assalti degli avversari.

Incantesimi offensivi
In determinate situazioni ti verrà detto che puoi servirti di un incantesimo offensivo al posto della Scherma. Se decidi di farlo, l'incantesimo sostituirà il colpo inferto con l'arma e funzionerà sempre, a meno che il testo non dia indicazioni diverse, con effetto immediato. Prima di servirtene, sottrai alla Forza il numero di punti indicato. Se il punteggio

andrà a 0, morirai prima di formulare l'incantesimo.

Regole per due giocatori

Le avventure di «Faccia a Faccia» si possono giocare da soli o in due. Le regole sono fondamentalmente le stesse, ma giocando con un amico avrai la possibilità di unire le forze. Il libro corrispondente al tuo, per quest'avventura, si intitola *Issel, il guerriero.*

Per giocare assieme, tu ed Issel dovete iniziare contemporaneamente dal paragrafo **1**; però prima di proseguire devi dire ad Issel quale paragrafo hai scelto, e poi devi aspettare che ti dica quale ha scelto lui.

Schemi per due giocatori

In alcuni casi troverai all'interno del paragrafo uno schema come questo:

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		34	**156**
Issel:	**123**	123	5
	16	87	16

Come puoi vedere, i paragrafi che puoi scegliere tu sono scritti in neretto in alto, quelli di Issel, pure in neretto, a sinistra. Quando Issel ti comunica il numero che ha scelto, scorri la riga fino all'incrocio con la colonna del numero che hai scelto tu, e vai al paragrafo indicato in quel punto. In molti casi sarà lo stesso che avevi scelto in origine, ma in altri sarà diverso; forse incontrerai Issel. Se non c'è lo schema, vai al paragrafo che hai scelto come al solito, sempre aspettando che Issel ti abbia detto il suo.

Unire le forze
Una volta che tu ed Issel vi siete incontrati, e avete deciso di collaborare, dovrete combinare le forze per trarne il maggior vantaggio possibile. Nei combattimenti, chi possiede il punteggio di Agilità più alto dovrebbe sempre colpire per primo. Se siete pari, gettate il dado o usate la Tavola Numerica per vedere chi deve colpire per primo. Fate lo stesso anche se vi servite della Magia.
Talvolta vi verrà chiesto di servirvi di una Caratteristica al di fuori del combattimento. Nel testo sarà specificato se devi gettare i dadi soltanto tu, o anche Issel, o se dovrete decidere chi deve gettarli.
Una volta stabilita la collaborazione dovrete decidere assieme su tutte le questioni, altrimenti potreste ritrovarvi di punto in bianco da soli nella Foresta Piangente.
Puoi ingannare Issel solo quando questa possibilità viene indicata nel testo.

L'AVVENTURA

La Valle dei Sogni è molto nota nel folklore Raithan; si trova in qualche punto della Foresta Piangente, lontana dalla civiltà, e sorge sul corpo dormiente del grande Drago Bel-Gath, da cui trae i poteri. Si dice che nella Valle il Sognatore possa vedere avverarsi i sogni fatti; se sopravvive al pericoloso viaggio nel mondo dei sogni, può ottenere qualsiasi cosa: tesori, verità, sapienza, fama. Molti hanno tentato, ma pochi sono tornati, e quelli che hanno visto realizzarsi i propri sogni non parlano delle loro esperienze nella Valle.
Tu sei Darian, coraggioso, sveglio e intelligente, apprendista mago presso lo stregone Gorechin. Il tuo maestro ha faticato per anni nel tentativo di trasformare il piombo in oro, e poiché la prospettiva di passare la vita a studiare quest'unico problema non ti attira molto, hai sfogliato i suoi libri di magia in cerca di una via più rapida. Qui hai trovato notizie sulla Valle dei Sogni e i suoi poteri, e hai deciso di cercarla. Sai che la missione non sarà priva di rischi e perciò ti prepari in segreto, lasciando lo stregone alle sue teorie alchimistiche vaghe e contorte.
Il tuo viaggio è molto rischioso: tutti quelli che vengono a sapere della tua missione ti evitano o cercano addirittura di ucciderti. I poteri e la fama sinistra della Valle seminano terrore dappertutto, e molti parlano degli orrori senza nome che si celano nel cuore della Foresta Piangente. Realtà o fantasia? Lo scoprirai ben presto.
Più ti avvicini alla meta, meno gente incontri sulla tua strada; le leggende riguardanti la Valle vengono prese molto sul serio. Pochi infatti vivono nei pressi della foresta e nessuno si arrischia ad entrarvi. Ben presto, completamente solo, raggiungi

una collina dalla quale puoi osservare la vasta distesa di alberi che si estende per miglia e miglia in tutte le direzioni: è la Foresta Piangente. Ti imponi di proseguire, mentre si aprono le cateratte del cielo; sotto una pioggia battente vai incontro al tuo destino.
Vai all'**1**.

TAVOLA NUMERICA

Puoi usare questa Tavola al posto dei dadi: per farlo, prendi una matita e puntala sulla pagina ad occhi chiusi; poi guarda il numero. Se ti viene detto di usare un solo dado, dimezza il numero «scelto» sulla Tavola Numerica.

4	10	8	9	10	11	5	4	7	5	7	6
5	9	3	9	10	8	5	9	7	2	3	4
10	10	7	6	6	6	8	10	5	7	5	9
9	7	11	8	4	7	7	8	3	6	8	6
7	8	7	4	9	5	6	7	2	7	6	9
11	4	5	3	6	6	5	8	4	6	8	8
4	4	7	7	10	4	4	7	3	9	5	10
5	11	11	6	7	7	2	10	6	5	8	11
9	7	5	9	10	9	7	9	9	8	12	11
6	9	2	9	10	8	5	8	12	4	5	3
7	12	7	10	8	5	11	12	6	3	8	4
8	2	6	7	5	3	8	5	7	4	11	9
7	5	6	3	6	7	10	8	8	8	10	7
10	9	6	7	8	6	8	8	6	5	4	9
7	6	9	3	7	12	8	6	6	11	7	6

1

Sei già sveglio quando la pallida luce dell'alba filtra attraverso le persiane della tua stanza, nella locanda ai margini della Foresta Piangente. Dopo un'abbondante colazione riempi il tuo zaino di viveri e ti appresti a partire. Ti è stato detto che nella foresta corre un sentiero parallelo alla Grande Strada Orientale, e ben presto lo trovi. Va da est a ovest, lungo il margine della foresta, e nessuno sa per certo dove conduca, o da chi o che cosa sia stato tracciato. In qualche punto nel cuore di questa sterminata foresta si trova la Valle dei Sogni, ma tu non hai la minima idea di come raggiungerla.

Segui il sentiero verso est (vai al **322**)?
Segui il sentiero verso ovest (vai al **271**)?
O penetri nella fitta vegetazione, diretto al cuore della foresta (vai al **237**)?

2

Scopri che Issel è un avventuriero spiantato, che va alla ricerca della Valle dei Sogni per poter sognare di essere il legittimo Re di Franzos. Senza entrare troppo nei particolari, vi scambiate le rispettive impressioni sulle avventure vissute da quando siete entrati nella foresta; quindi discutete sull'opportunità di proseguire insieme o meno il viaggio verso la meta.

Se tu ed Issel decidete di continuare assieme la ricerca, chiedi al tuo nuovo compagno quali sono i suoi punteggi di Scherma e di Forza e riportali sul tuo Foglio d'Identità, quindi vai al **39**.
Se decidete di proseguire separatamente, vai al **316**.

3

Non dimenticare di sottrarre l'esatto numero di punti di Forza.
Abbandoni la Grotta Luminescente, sottraendoti così al sortilegio. Non hai nessuna intenzione di far conoscenza con chiunque si trovi all'interno, quindi aggiri la roccia e prosegui nella foresta. Tuttavia hai ancora la sensazione di non esserti lasciato il pericolo alle spalle.

Se sei in possesso dell'incantesimo Rivelapericoli e desideri usarlo, vai al **301**.
Se invece non ne sei in possesso o non desideri servirtene, vai al **290**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		301	**290**
Issel:	**163**	168	290
	altro	301	290

4

Mentre cerchi di rialzarti, l'intruso fugge. Nei pochi istanti in cui decidi se sia o no il caso di seguirlo, quello svanisce tra gli alberi. Perplesso e ancora turbato dai sogni fatti, muovi qualche passo, ma ben presto ti rendi conto che sarebbe inutile tentare di inseguirlo. Con un'alzata di spalle spegni ciò che resta del fuoco e ti rimetti a dormire. Vai al **28**.

5

Discuti con Issel su quale strada prendere.

Seguite la pista ancora per un po' (vai al **333**)?
O abbandonate il sentiero, dirigendovi verso sud, nel cuore della Foresta Piangente, dove dicono si

trovi la Valle dei Sogni (vai al **253**)?

6

Fai ancora un passo e ti ritrovi ai piedi del palco sul quale siede il vecchio.
Quando alzi gli occhi su di lui, l'uomo si alza e impugna la spada. «Come ti chiami, Sognatore?» ti chiede. La tua mente è in tumulto; ovviamente egli sa che si tratta di un sogno, e allora qual è il suo scopo? Di certo non ha buone intenzioni.
Riferisci al vecchio chi sei e qual è il motivo del tuo sogno. Quello annuisce. «Mutare il piombo in oro non è impossibile» dice. «E sono sicuro che il tuo sogno si avvererebbe, se non fosse per un particolare».
«Quale?» chiedi in tono cauto.
Il vecchio sorride e ti si avvicina. «Questo sarà il tuo ultimo sogno, Darian» dice. «Voglio ucciderti per tornare nel mondo reale al tuo posto!» Detto ciò, sguaina la spada e si avventa su di te. Riesci a scansarlo appena in tempo e ad estrarre la tua arma. Devi combattere con quest'uomo all'ultimo sangue, e non puoi servirti della magia.

Vecchio	Spada 10	Forza 4

Se vinci, vai al **234**.
Se perdi, l'ultima cosa che farai sarà chiamare il **109**, nel caso in cui Issel sia ancora vivo.

7

Ti trovi in mezzo alla radura, con la spada in pugno; ma la spada non ti servirà a difenderti dalla creatura che si presenta alla tua vista. Un gigantesco verme corazzato, lungo 60 metri e alto almeno 10, si dirige verso di te ad una velocità incredibile. Resti a guardarlo a bocca aperta mentre ti si

avventa contro. Non hai il tempo di reagire né di formulare un incantesimo, perché il mostro ti schiaccia.
La tua avventura termina qui.

8

Segui lo stretto sentiero e scopri che conduce ad un fiume lento e placido, di cui poi segue il corso verso la foce. Mentre lo percorri di buon passo, sperando di trovare la Valle dei Sogni prima che cada la notte, un fruscio nel sottobosco poco lontano da te ti fa sussultare. Metti mano alla spada, ma prima che tu possa sguainarla, tre uomini escono dai cespugli di fronte a te. Indossano mantelli di color verde chiaro, che permettono loro di mimetizzarsi abilmente nella vegetazione, ed impugnano archi di legno con frecce dentellate puntate nella tua direzione.

Combatti con loro (vai al **281**)?
O ti arrendi subito (vai al **146**)?

9

Sorpassi gli uomini e te li lasci alle spalle: a parte il bestiame, nessuno ti nota mentre avanzi guardingo.
La costruzione dorata torreggia di fronte a te, a nemmeno un miglio di distanza. In lontananza, almeno per quel che riesci a vedere, la pianura brulica di bestiame al pascolo. Gli animali procedono sicuri, ma chiaramente ci vorranno dei giorni per farli passare tutti. La salita lungo l'agevole pendio non è faticosa, e ben presto ti ritrovi accanto alla costruzione dorata. Vai al **137**.

10

Utilizzi l'incantesimo della Psicocinesi (non dimen-

ticare di abbassare il punteggio di Forza di 4 punti), ma non ha alcun effetto.
«La magia non ti servirà contro di me, povero piccolo Cercatore» dice la creatura. «Non è così facile farsi beffe di me». La Sfinge ti solleva in aria al di sopra del cancello, fino a portarti a livello degli occhi, e sorride rivelando dei denti aguzzi.
«Bene, piccolo Cercatore» dice. «Sei pronto a sottoporti alla mia prova? Ti porrò un indovinello. Se lo risolverai, potrai proseguire. Altrimenti...» Non è difficile capire dal suo tono quale sarà il tuo destino, se non riuscirai a rispondere correttamente.
Alzi le spalle e tenti di infondere coraggio alla tua voce, mentre inviti la creatura a proporti il suo enigma.
«Molto bene» risponde quest'ultima. «Ecco la mia domanda:

Ardo nel cuore degli uomini
Brillo più del sole
Molti per me uccisero, molti per me moriranno
Tanti parlano di me, ma pochi mi possiedono.
Chi sono?»

Anche se la risposta ti sembra ovvia, chiedi del tempo per pensarci.
«Naturalmente» risponde la Sfinge. «Ma si tratta di un indovinello facile. Non impiegarci troppo». E fa un ampio sbadiglio.

Rispondi «L'oro» (vai al **228**)?
Rispondi «L'onestà» (vai al **125**)?
O rispondi «Il potere» (vai al **326**)?

11

Anche se evidentemente non ci sono presenze magiche dall'altro lato della porta, hai il presentimen-

to che se la apri ti troverai in pericolo.

Abbassi ugualmente la maniglia (vai al **299**)?
O leghi alla maniglia la corda e la tiri per aprire (vai al **16**)?

12

Esci faticosamente dall'acqua e ti arrampichi sulla riva opposta, ma i tuoi problemi sono soltanto all'inizio! Ad attenderti c'è un Satiro ghignante, per metà uomo e per metà capra. Non si può dire che abbia un bel sorriso: dal labbro inferiore gli spuntano un paio di zanne, e si avvicina a testa bassa pronto ad incornarti.
Devi combattere con questo Satiro infuriato.

Satiro	Corna 8	Forza 6

Se vinci, vai al **254**.

13

Mentre fissi lo specchio d'acqua, la visione si sfoca e l'acqua sembra incresparsi ed espandersi fino ad occupare completamente il tuo campo visivo. È come se tu stessi cadendo da una grande altezza, e man mano che ti avvicini l'immagine in essa contenuta diventa più chiara.
Ti concentri sul bizzarro mago che, a suo dire, è il custode del Lago degli Specchi, e scorgi una scena non molto diversa da quella che ti circonda. Tu ed Issel vi trovate accanto allo stagno, intenti a parlare fitto, mentre l'eremita attende poco lontano. Tiene una mano nascosta sotto il mantello, ma quando la visione si fa più chiara ti accorgi che impugna uno spadone. Osservandolo puoi compren-

dere che sta preparando qualche terribile magia contro di voi, ma ad un tratto l'immagine inizia a svanire.
Prima di distogliere lo sguardo dall'acqua, devi prendere una decisione: è il caso di credere a ciò che hai appena visto nello stagno?

Se sì, vai al **218**.
Se no, vai al **126**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		126	**218**
Issel:	**272**	165	165
	49	276	291
	altro	126	218

14

Dalla cima dell'albero si vede chiaramente una valletta boscosa, al centro della quale sorge un alto pilastro di pietra.

Vi dirigete verso la valle, unico punto di riferimento nel raggio di molte miglia (vai al **39**)?
O preferite addentrarvi ulteriormente nella foresta (vai al **289**)?

15

Dietro una svolta ti ritrovi di fronte ad un grande cancello di legno, che da un lato è incardinato ad un alberello, e dall'altro è assicurato ad un masso. Ti fermi, incerto sul da farsi, ma ecco che da sopra il cancello sbuca un testone irsuto e ti ritrovi a

fissare negli occhi una Sfinge. La creatura solleva una mano gigantesca e la posa sul terreno davanti a te.
«Benvenuto, Cercatore» tuona. «Se desideri oltrepassare il mio cancello per raggiungere la Valle, fai un passo avanti».

Se hai abbastanza coraggio da farlo, vai al **159**.
Se preferisci fare dietro front e fuggire, nella speranza di trovare un'altra strada per la Valle, vai al **347**.

16

La porta cede lentamente, aprendosi verso l'interno. Poi all'improvviso una valanga di terra, fango, sassi e sabbia invade la stanza, ma per fortuna sei abbastanza lontano da non venirne toccato, almeno inizialmente. Ad un tratto un grosso masso si stacca dalla frana e rotola verso di te. Lancia i dadi.

Se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Agilità, vai al **312**.
Se no, vai al **285**.

17

Issel si china e ti aiuta ad uscire dal pozzo, e appena esci l'ampia sezione di pavimento che si era spalancata torna silenziosamente al suo posto. Evitate accuratamente la zona e proseguite assieme verso il vecchio addormentato. Vai al **90**.

18

Continui ad avanzare nel sottobosco, lasciandoti alle spalle la scena del combattimento. Ben presto gli alberi lasciano il posto alla riva di un fiume lento e placido; non lontano da te c'è un ponte di pietra, dal quale parte uno stretto sentiero.

Attraversi il ponte (vai al **62**)?
O preferisci passare dall'altra parte a nuoto, temendo che quel ponte solitario nasconda qualche trappola (vai al **70**)?

19

Sbirciando nell'apertura noti che i bordi presentano un luccichio metallico. Il pozzo penetra molto in profondità, per almeno 300 metri. Sulla parete di fronte una scala si perde nell'oscurità.

Tenti di oltrepassare il pozzo con un salto (vai al **233**)?
O tenti di salire sul primo piolo della scala (vai al **52**)?

20

Mentre procedi guardingo lungo il sentiero che conduce alla Valle dei Sogni, ti blocchi al vedere un cancello di legno che ti sbarra la strada.

Raggiungi il cancello, per cercare di varcarlo o di scavalcarlo (vai al **73**)?
O torni indietro, tentando di aggirare l'ostacolo (vai al **152**)?

21

Guardi il corpo di Issel senza provare commozione. Questo sentiero potrebbe portarti ad incontrare altri individui poco amichevoli, quindi preferisci tornare nel bosco, deciso a trovare la Valle dei Sogni. Vai al **262**.

22

Il mendicante giace morto ai piedi dell'albero. Ti chini per raccogliere la sua spada e ne osservi attentamente l'elsa; nel pomo è incastonata una grossa gemma. Di certo avrebbe potuto ricavarne mol-

to denaro, se l'avesse venduta; c'è qualcosa che non va. Forse è il caso di esaminare accuratamente la cascata che scorgete in lontananza.

Esplorate il sentiero che porta dietro la cascata (vai al **95**)?
O continuate il cammino penetrando ulteriormente nella foresta (vai al **107**)?

23

Riconoscete all'istante l'eremita del Lago degli Specchi, che chiaramente non è contento di vedervi.
«Mi avete disobbedito» dice, «e ora ne vedete il risultato. La Valle dei Sogni è svanita, e tutto per colpa vostra». Scuote la testa amareggiato. «Naturalmente questo non vi preoccupa minimamente» continua. «Entrambi avete ottenuto ciò che cercavate. Theo, il Re di Franzos, è morto; e Darian ha il suo incantesimo; ma non posso permettervi di tenere ciò che vi siete conquistati. Theo era un mio amico, e un incantesimo come quello di cui sei in possesso, Darian, potrebbe essere pericoloso in mani inesperte. Nessuno dei due lascerà la foresta vivo». Avanza verso di te, fissando con sguardo avido l'amuleto che stringi in pugno.
Nonostante sia dotato di spaventosi poteri magici, l'uomo si è avvicinato troppo, e sia tu che il tuo compagno avete già la spada in pugno. Se agite rapidamente, forse riuscirete a colpirlo prima che possa reagire.
Quando entrambi avrete attaccato l'eremita, il prossimo a colpire sarà quello che possiede il punteggio di Agilità più alto. Poi sarà il turno di quello con il punteggio immediatamente inferiore, mentre chi ha il punteggio più basso colpirà per ultimo. Quindi, se sia tu che Issel avete un punteg-

gio superiore a quello dell'eremita, potrete colpirlo due volte prima che formuli un incantesimo. Ricorda che l'incantesimo della Mano Fiammeggiante fa perdere 4 punti di Forza alla vittima. Quando sarà il suo turno, l'eremita attaccherà prima Issel e poi te.

Eremita	Agilità 8	Forza 8
	Incantesimo: Mano Fiammeggiante	

Se sopravvivete entrambi, vai al **350**.
Se sopravvivi soltanto tu, vai al **121**.

24

Quando ti rialzi in piedi, riponendo la mappa, vedi il corpo del Satiro trasformarsi, circondato da un alone di luce: si allunga e cresce fino a diventare quello di una donna con gli occhi chiusi nel sonno della morte, avvolta in un ampio mantello azzurro. Hai forse ucciso una maga? Il Satiro con le sue corna affilate era soltanto un'illusione? Benché preoccupato, ti dici che nulla potrà impedirti di trovare la Valle dei Sogni. Volti le spalle al cadavere e ti avvii verso gli alberi, lasciando il torrente dietro di te. Vai all'**83**.

25

Cercate di richiamare l'attenzione del vecchio, che però non risponde. Sembra addormentato, anche se non siete del tutto convinti che lo sia davvero. Tuttavia non avete altra scelta: dovete avvicinarvi a lui. Vai al **288**.

26

Scuotendo la testa rifiuti di aiutare quegli uomini a torturare il Drago, ma non hai nemmeno intenzione di metterti contro di loro. Quindi ti allonta-

ni, dirigendoti verso la scala di pietra che conduce alla Valle dei Sogni; forse riuscirai ancora a fare il sogno giusto. Issel è rimasto con gli altri. Ma non sei nemmeno arrivato al primo gradino che una sfera di fuoco ti colpisce in pieno alla schiena, facendoti cadere in avanti, morto.
La tua avventura termina qui.

27

Issel estrae da una tasca un pezzo di pergamena ripiegata, dall'aspetto fragile, e con tua grande sorpresa vedi che si tratta di una mappa della Foresta Piangente. Non è molto dettagliata, in quanto riporta soltanto sei punti di riferimento, ma uno di essi è la Valle dei Sogni! Gli altri sono: la Sfinge, la Grotta Luminescente, l'Obelisco, il Lago degli Specchi e la Città del Popolo della Foresta.
Issel ti racconta dove ha trovato la mappa e vi scambiate le vostre impressioni sui luoghi che ci sono segnati. Non ne avete visitati ancora tanti da sapervi orientare nella foresta, ma perlomeno adesso sapete che la Valle dei Sogni esiste davvero.
Ora dovete cercare i luoghi indicati sulla mappa, e il modo migliore per trovarli è osservare la foresta dalla cima di un albero. Decidete chi di voi due dovrà arrampicarsi. Il prescelto dovrebbe lanciare i dadi e ottenere un numero uguale o inferiore al punteggio dell'Agilità per poter scalare l'albero. Se non ci riuscirà, dovrà perdere 2 punti di Forza prima di ritentare.
Una volta scalato l'albero, vai al **263**.

28

Quando si fa giorno ti svegli a fatica; il freddo della notte ti ha intorpidito, e senti dolori in tutte le membra per le insolite fatiche del giorno prece-

dente. Se hai riportato ferite, ora puoi recuperare 2 punti di Forza.
Ti allontani verso il cuore della foresta, dove secondo la leggenda si cela la Valle dei Sogni. Procedi scrutando attentamente la vegetazione, per prevenire eventuali assalti.
Il terreno è ora leggermente in salita e davanti a te sorge una scoscesa parete di roccia. A livello del terreno si apre una caverna che manda strani bagliori; la luce ti attrae misteriosamente e senti che le gambe ti trascinano spontaneamente in quella direzione. Devi fare uno sforzo per fermarti.

Entri nella Grotta Luminescente (vai al **163**)?
O cerchi un modo per aggirare la parete rocciosa (vai al **118**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		118	**163**
Issel:	**284**	357	163
	altro	118	163

29

Con i nervi tesi formuli il tuo incantesimo più potente contro il mostruoso animale, ma l'unico effetto è quello di farlo sorridere, il che lo rende ancor più spaventoso.
«Ben fatto, Darian» dice. «Sei molto coraggioso. Ritengo che tu sia degno di entrare nella Valle dei Sogni. Prima però voglio avvertirti di una cosa: i sogni che farai qui avranno la forza della realtà. Infatti tutto ciò che sognerai si avvererà al tuo risveglio, se riuscirai a tenerlo sotto controllo con la forza di volontà. Ma chi mai è in grado di domi-

nare i propri sogni? Nell'animo umano si celano pericoli, pericoli che ritroverai qui. Ti avverto, Darian: potresti anche morire, sopraffatto da qualche strana apparizione creata dal male che si nasconde nella mente di ogni uomo. Se morirai nel sogno, il mostro che ti avrà ucciso tornerà al tuo posto nel mondo dei vivi».
Ascolti impressionato la conclusione del discorso del Drago. «Ecco perché questo luogo viene chiamato Foresta Piangente» dice. «Le creature da incubo, create dalla mente di coloro che poi hanno ucciso, vagano per questi boschi cercando disperatamente di tornare nel mondo di sogno da cui sono venute. Se tu dovessi morire, Darian, ci sarà un nuovo mostro a sbarrare la strada agli altri».
Mentre l'animale di bronzo svanisce rapidamente, tra lampi e bagliori, odi le sue ultime parole. «Sogna bene» dice, «e soprattutto sogna saggiamente...» Quando alzi lo sguardo, vedi che il Drago è scomparso. Di colpo ti senti esausto e, barcollando, cerchi un punto dove riposare comodamente sull'erba. Vai al **156**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

Darian:
156

Issel:	**233**	94
	altro	156

30

Lì vicino c'è un albero adatto allo scopo, ma per poterlo scalare devi prima lanciare i dadi. Se ottieni un numero maggiore del tuo punteggio di Agilità, cadi e perdi 2 punti di Forza prima di poter ritentare.
Ora che sei riuscito ad arrampicarti in cima all'al-

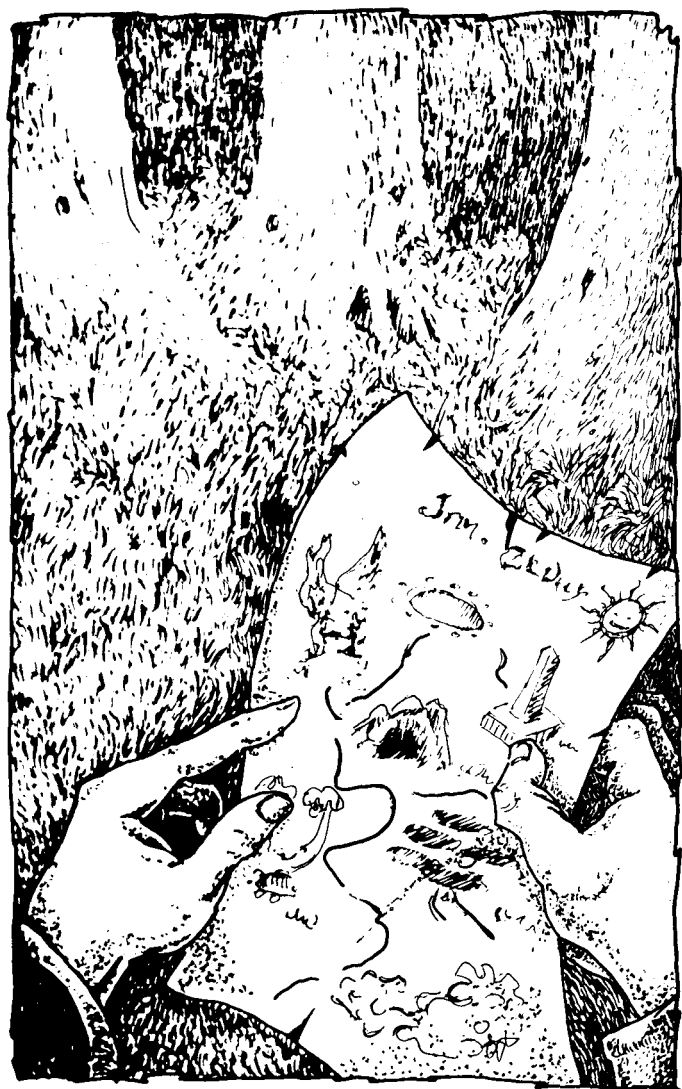
bero, e te ne stai appollaiato sui rami più alti, attento a non cadere, hai una buona visione d'insieme della Foresta Piangente. Poco lontano scorgi una valletta in cui sorge qualcosa che sembra un monumento di pietra.

Tornato a terra, ti dirigi verso la valletta (vai al **128**)?
Oppure la ignori, continuando a vagare nella foresta (vai al **164**)?

31

«Il potere» dici.«È questa la cosa più importante che esista al mondo».
La Sfinge scuote il capo: «Vengono da me due Cercatori» dice con voce addolorata, «e quello che spera di regnare su queste terre ha tanta avidità nel cuore quanta ne ha quello che spera di diventare un potente mago». Guardando l'altra mano della Sfinge, vedi che Issel è deluso quanto te. Il tuo cuore accelera i battiti mentre ti chiedi quale destino la Sfinge abbia in serbo per voi. La risposta non tarda ad arrivare.
La grossa mano inizia a stringerti, e per quanto tu ti dibatta non puoi far niente per fuggire; anche i tuoi incantesimi sono inutili. Issel si dibatte nell'altra mano enorme del mostro, tentando di afferrare la spada, ma nessuno può salvarvi, ora. Avete fallito la prova proprio quando eravate vicini alla Valle dei Sogni, ed ora dovete pagare.
La vostra avventura termina qui.

32

Attraversi la radura aggirando cautamente la zona di fango indurito, ma quando raggiungi il lato opposto vedi a terra un pezzo di pergamena, a poca distanza dal cerchio di ceppi. Incuriosito, sguaini

la spada e torni verso il pozzo che si apre nel centro della radura. Quando raccogli la pergamena, il lamento cessa di colpo, ma tu ti affretti a tornare al sicuro tra gli alberi prima di esaminare ciò che hai trovato.
Mentre apri con molta cura la fragile pergamena, il lamento ricomincia. Con tua grande sorpresa e gioia, scopri di avere tra le mani una mappa della Foresta Piangente; non è molto dettagliata, in quanto riporta soltanto sei punti di riferimento, ma uno di essi è la Valle dei Sogni! Gli altri cinque sono: la Sfinge, la Grotta Luminescente, l'Obelisco, il Lago degli Specchi e la Città del Popolo della Foresta. Orientandoti in base ad essi non dovrebbe essere difficile trovare la Valle dei Sogni. Vai all'**83**.

33

Riluttanti e sospettosi, consegnate i vostri averi al vecchio. Quindi, con riluttanza ancora maggiore, gli porgete anche le spade. Non appena le ha fra le mani, un ghigno malvagio gli si dipinge sul volto.
«Che razza di idioti!» sghignazza. «E così credevate davvero che questa fosse la Valle dei Sogni? Sì, avrete la possibilità di sognare, ma per sempre!»
Mentre parla, uno spadaccino esce da una caverna nascosta nella parete di roccia che vi sta a fianco e si avvicina con la spada sguainata, e il vecchio estrae un pugnale dal mantello. Essendo disarmati, dovrete combattere contro gli avversari col solo aiuto dei vostri incantesimi. Il vecchio attaccherà Issel, lasciando a te lo spadaccino. Se riesci ad ucciderlo, puoi aiutare il tuo compagno.

Vecchio	Pugnale 8	Forza 4
Spadaccino	Spada 7	Forza 6

Se riuscite a battere i vostri avversari senza rimanere uccisi, vai al **123**.
Se li battete, ma Issel muore, vai al **104**.

34

Il tuo compagno cade a terra rantolante, mentre il sangue gli esce copioso dalle ferite. Ad un tratto sussulta e si irrigidisce: è morto. Invece di attaccare ancora il Minotauro si arresta, e svanisce in un alone luminoso. Anche l'arena scompare, e ti ritrovi nella sala rivestita di marmo assieme al vecchio addormentato. Sai quasi con certezza dov'è finito il Minotauro: ha lasciato il mondo dei sogni per tornare alla Valle dei Sogni e prendere il posto di Issel.

Cerchi di svegliarti (vai al **248**)?
O ti dirigi verso la figura addormentata che vedi di fronte a te (vai al **6**)?

35

Esiti a sguainare la spada, ma il tuo avversario non ha tentennamenti. Estrae l'arma e avanza nella tua direzione, costringendoti a combattere per poterti difendere.
Per scoprire i punteggi di Forza e di Scherma del tuo avversario devi chiederli ad Issel, perché è lui che ti sta di fronte. Trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (se vuoi, puoi usare una delle caselle «Combattimento») prima di iniziare il duello.
Chi possiede il punteggio più alto può mettere a segno il primo colpo. Se siete pari, lanciate un dado ciascuno: chi otterrà il numero più alto, colpirà per primo. Se doveste decidere di servirvi della magia, l'incantesimo formulato da chi possiede il punteggio di Agilità più alto avrà effetto prima di quello dell'avversario.

Se in qualsiasi momento del duello decidi di smettere, devi rinunciare a colpire quand'è il tuo turno e chiedere a Issel di fare lo stesso. Se rifiuta, può colpirti.

Se vinci il duello, vai al **337**.
Se riesci ad interromperlo, vai al **2**.

36

Decidete di sognare assieme e quindi, trovato un posto all'ombra di un albero, vi sdraiate. Scambiate qualche parola, ma ben presto cedete al sonno. Le pause nella vostra conversazione si fanno sempre più lunghe e continuate a sbattere le palpebre, finché alla fine non chiudete gli occhi.
Prima di proseguire, riporta la Forza al punteggio originario e assicurati che Issel faccia lo stesso. Vai al **59**.

37

Sguaini la spada e fai un passo indietro per affrontare Issel. Anche lui ha sguainato la propria ed è chiaro che avete preso la medesima decisione. Mentre vi apprestate a combattere, il Drago ruggisce «Fermi!»
Tu e il tuo avversario lo guardate stupiti. Il Drago non sorride più: tiene la bocca chiusa ed ha un'espressione truce.
«Quale avidità!» esclama. «Volete sognare così tanto da giungere ad uccidere il compagno! Non vi permetterò di sognare affatto!»
Mentre parla, l'immane creatura si erge sulle zampe posteriori e sbatte le ali, facendo piegare gli alberi che circondano la Valle. Le sue ultime parole sembrano rimbombare dappertutto. «Non siete degni di sognare!» tuona, prima di gettarsi su di voi con tutto il peso del corpo.
La tua avventura termina qui.

38

Spostandoti guardingo tra i cespugli ti nascondi dietro il tronco di un grosso albero, e studi gli uomini che ti stanno tendendo un'imboscata. Prima che tu possa giungere ad una conclusione, però, ti cade addosso una rete. Mentre lotti per liberarti, vedi un uomo sorridente davanti a te; è vestito di verde chiaro, come quelli che stavi osservando. Ti fa alzare in piedi e ti conduce alla Città del Popolo della Foresta, dove ci sono piattaforme di legno e ponti di corda sospesi ad un albero enorme e ad altri più piccoli intorno. Mentre ti arrampichi lungo una scala di corda, sotto scorta, vedi che in quel luogo abitano centinaia di persone.
Vieni condotto alla presenza del capo del Popolo della Foresta, che ti interroga in merito alla tua ricerca, e del suo mago, che ti esorta a non servirti della magia per fuggire. Quando finisci il tuo racconto, vieni a sapere con tua grande sorpresa che ti trovi quasi sopra la Valle, e che sarai condotto proprio lì! Vai al **265**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian: **265**
Issel:	**296**	230
	altro	265

39

Pochi minuti di cammino vi portano ad una piccola radura, dominata da un imponente Obelisco di solida roccia, alto 60 metri, che poggia su una base circolare del diametro di almeno 15 metri. Fai qualche cauto passo avanti e vedi che alla base dell'Obelisco è scolpita la seguente iscrizione:

AI CERCATORI
TUTTI CERCANO CIÒ CHE IL CUORE ANELA
MA POCHI LO TROVANO
E QUANTI CI RIESCONO
COMPRENDONO DI AVER PERDUTO
PIÙ DI QUANTO HANNO TROVATO

AI CERCATORI
Tutti cercano ciò che il cuore anela
Ma pochi lo trovano
E quanti ci riescono
Comprendono di aver perduto
Più di quanto hanno trovato

Rifletti sull'iscrizione, chiedendoti che cosa troverai esattamente quando giungerai alla Valle dei Sogni. Senza dubbio, comunque, questo è l'Obelisco segnato sulla mappa. Vai al **51**.

40

Sei salito di qualche metro quando ti trovi faccia a faccia con un gigantesco serpente che misura circa 6 metri di lunghezza, e sembra molto affamato. Devi affrontarlo.

Serpente	Spire 10	Forza 10

Se vinci, vai al **74.**

41

Non ne sei del tutto sicuro, ma ti sembra che la figura in piedi accanto al laghetto sia la stessa che hai visto fuggire dalla radura due notti fa, quando hai incontrato Issel per la prima volta e ti sei accampato assieme a lui. Se è davvero la stessa persona, non può avere intenzioni amichevoli. Discuti con Issel sul da farsi.

Affronti lo sconosciuto (vai al **282**)?
O fingi di non averlo mai visto prima (vai al **124**)?

42

Esaminate assieme la sala rivestita di marmo, perché ora dovete decidere che cosa farete.

Tentate di richiamare l'attenzione del vecchio addormentato all'altra estremità della sala (vai al **25**)?
O vi avvicinate a lui (vai al **288**)?

43

Tu sei riuscito ad aggrapparti al bordo del trabocchetto, ma Issel non è stato altrettanto fortunato ed è caduto sul fondo. Ora deve determinare quanti punti di Forza ha perso.

Se sarà ancora in grado di reggersi in piedi, potrai aiutarlo ad uscire (vai al **267**).
Se avrà riportato ferite troppo gravi, non potrai tirarlo fuori (vai al **106**).

44

Il mostro doveva essere a guardia di qualcosa, molto probabilmente dello scrigno che hai tolto dalla tomba; quindi decidi di indossare i gioielli. Vai al **283**.

45

Mentre il sogno prosegue, ti sembra di avvertire la presenza di qualcuno al di fuori della tua prigione d'oro. Hai l'impressione che ti stia spiando dalle fessure tra i mattoni e la sua risata ti rimbomba nel cervello.

Ti svegli con un senso di soffocamento e respiri a pieni polmoni l'aria fredda della foresta. Ti guardi intorno ma non vedi nessuno; e ben presto ti riaddormenti, profondamente turbato dai tuoi sogni. Vai al **203**.

46

Avanzi a fatica tra le dune, diretto ad una sporgenza rocciosa poco lontana; forse troverai un po' d'ombra e potrai riposarti. Ma alla tua sinistra vedi avanzare furtivamente un felino delle dimensioni di un leone, dal mantello striato di fulvo e di bianco.

Ti prepari ad affrontarlo (vai al **242**)?
O cerchi un riparo tra le rocce (vai al **257**)?

47

Nemmeno quando ti trovi quasi addosso a quella folla bizzarra di esseri deformi riesci a distinguere le parole del loro canto. Ma ti si rizzano i capelli quando capisci che stanno semplicemente lamentandosi, maledicendo ciascuno a suo modo il destino che li ha ridotti in quelle condizioni disgraziate. Non puoi scacciare la sensazione che la loro sorte sia legata alla tua. Non potrebbe darsi che tutte queste persone abbiano tentato di sognare nella Valle, e abbiano fallito? E che il fallimento comporti mutilazioni e deturpazioni?

Ti allontani dalla folla gemente, rasentando l'albero attorno al quale si è riunita, e prosegui il cam-

mino. Ora almeno hai compreso da dove derivi il nome «Foresta Piangente». Vai al **62**.

48

Vi fermate fianco a fianco in mezzo al sentiero con le spade sguainate, curiosi di vedere che cosa produca tanto rumore.

Da dietro la curva appare un essere bizzarro e spaventoso, che avanza a grande velocità; si tratta di un gigantesco verme corazzato, lungo almeno 60 metri. Mentre si sposta, annusa il terreno e schiaccia foglie e ramoscelli con il corpo mostruoso. Capisci di non avere il tempo di pensare ad un incantesimo e neppure di scansarti, quindi fai un balzo in avanti brandendo la spada, seguito da Issel.

Il verme è in possesso di troppi punti di Energia Vitale perché tu possa ucciderlo menando colpi a caso. Devi mirare nel punto in cui si troverebbero gli occhi, se li avesse. Per fare ciò, devi prima lanciare i dadi; se il numero ottenuto sarà uguale o

minore del tuo punteggio di Agilità e, lanciando nuovamente i dadi, avverrà lo stesso per la Scherma, avrai colpito la creatura nel punto giusto. Se invece dovessi fallire, non ti resta che sperare che il tuo compagno centri il bersaglio. Avete una sola possibilità per ciascuno.

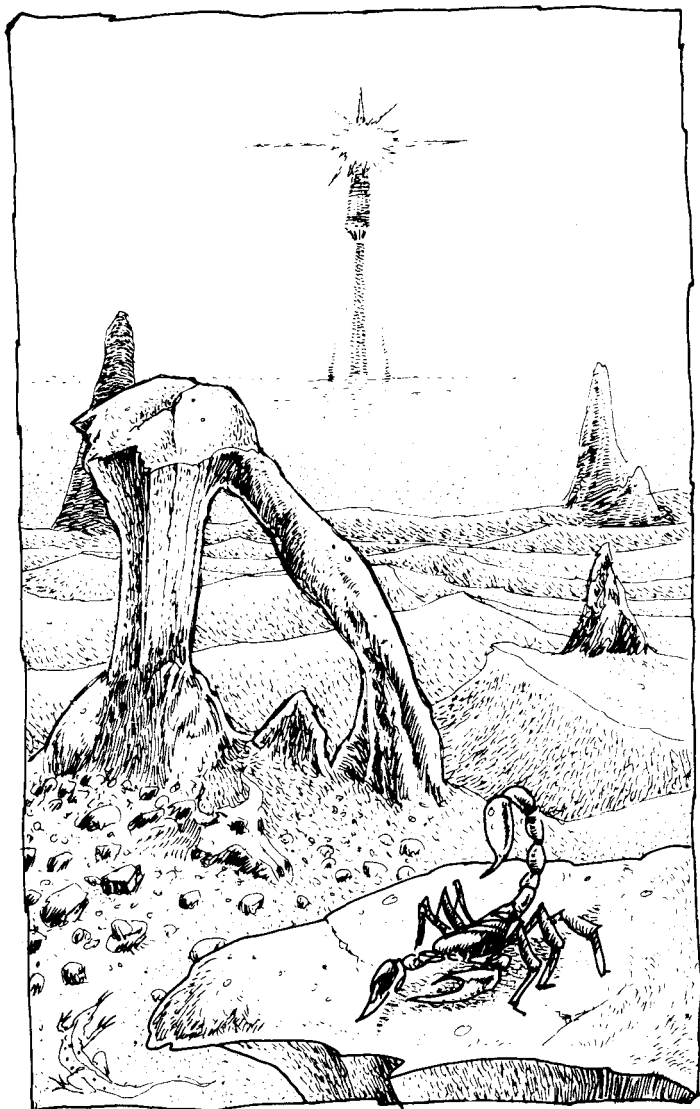
Se uno dei due ce la fa, vai al **116**.
Se nessuno dei due ci riesce, morirete schiacciati dal peso del mostro.

49

Concentrandoti sulle parole dell'incantesimo, fai uno sforzo enorme per tendere una mano a Issel. Le vostre mani si toccano e senti il potere che emana da lui combinarsi con il tuo e infrangere la magia che vi immobilizzava. Il sortilegio si spezza, facendovi cadere in avanti, ma vi rialzate subito in piedi, mettendovi a correre fra gli alberi.
Continuate a correre per parecchi minuti, e quando vi fermate avete ancora il timore che il mago vi stia inseguendo. Da un rapido sguardo alla mappa, vedete che, ora che conoscete la posizione del Lago degli Specchi, potete trovare facilmente la strada per la Valle dei Sogni. Vai al **173**.

50

La foschia si dirada, e ti ritrovi a contemplare un paesaggio che prende lentamente forma. Davanti a te si estendono dune senza traccia di vegetazione e non si scorgono movimenti, a parte qualche scorpione sulla sabbia. L'aria è secca e sembra che nemmeno il calar del sole possa portare un po' di frescura. Le dune sono punteggiate di rocce e pietre che spuntano qua e là, mentre a una decina di miglia di distanza una costruzione dorata lampeg-

gia al sole. Rialzandoti faticosamente in piedi, vai al **46**.

51

Sta per calare la notte, quindi decidete di accamparvi qui, accanto all'Obelisco, fino al mattino seguente. Il sonno si impadronisce facilmente dei vostri corpi esausti e il giorno dopo vi svegliate freschi e riposati. Se avete perduto punti di Forza il giorno precedente, potete ora tornare al punteggio originario. Esaminando la mappa alla luce del giorno, localizzate l'Obelisco. Tu o Issel siete stati in uno qualsiasi dei luoghi segnati sulla mappa, e cioè: la Sfinge, la Grotta Luminescente, il Lago degli Specchi o la Città del Popolo della Foresta?

Se sì, vai al **173**.
Se no, vai al **264**.

52

Getta i dadi. Se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Forza e, ad un nuovo lancio, lo stesso avviene per la Fortuna, vai al **175**. Altrimenti, vai al **217**.

53

Anche la porta all'altro lato della stanza è chiusa ermeticamente. Non c'è via d'uscita. Il cibo che hai nello zaino basterà solo per pochi giorni, e dopo... La tua avventura termina qui.

54

Ti fai strada a colpi di spada nell'intrico di rampicanti e cespugli spinosi, finché giungi ad una piccola radura isolata. Qui ti si presenta una visione sorprendente: la radura è quasi completamente occupata dalla carcassa di un gigantesco verme co-

razzato, coperto di ferite dalle quali esce copioso uno strano sangue verde. In questo luogo dev'essersi svolta da poco una battaglia titanica, ma chi può aver ucciso una creatura di tali dimensioni? Ad un tratto, con tuo grande stupore, il verme morto comincia a mandare strani bagliori, mentre i suoi contorni si fanno vaghi e indistinti. Alla fine svanisce completamente, e al suo posto vedi un piccolo scheletro umano. L'impressione che ne ricavi è grande: lo scheletro dalle ossa grigiastre appartenente ad una persona morta da tempo, giace a faccia in giù sull'erba in mezzo alla radura. Di certo tutto ciò è opera di magia. Non ti sembra molto salutare aggirarsi in questo posto, quindi ti allontani immediatamente proseguendo il cammino verso il cuore della foresta, dove speri di trovare la Valle dei Sogni. Vai al **334**.

55

I tuoi sogni tormentati vengono interrotti da un leggero rumore che ti sveglia all'istante. Apri gli occhi e vedi una sagoma scura dirigersi verso di te attraverso la radura.

Salti in piedi con la spada sguainata (vai al **308**)? O ti alzi lentamente, sollevando la mano in segno di saluto (vai al **321**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		308	**321**
Issel:	**129**	308	98
	268	308	321
	308	4	4

56

Lo sconosciuto avanza per attaccarti, quindi dovrai combattere. Per scoprire i punteggi di Forza e di Scherma del tuo avversario devi chiederli ad Issel, perché è lui che ti sta di fronte. Trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (usa una delle caselle «Combattimento», se lo desideri) prima di iniziare il duello.
Chi ha il punteggio di Agilità più alto può mettere a segno il primo colpo. Se siete pari, lanciate ciascuno un dado e chi otterrà il numero più alto potrà colpire per primo. Se doveste decidere di servirvi della magia nel duello, l'incantesimo formulato da quello che possiede il punteggio di Agilità più alto avrà effetto prima di quello dell'avversario. Se in qualsiasi momento decidi di interrompere il duello, non devi colpire quand'è il tuo turno e devi chiedere ad Issel di fare lo stesso. Se rifiuta, può colpirti.

Se vinci il duello, vai al **68**.
Se riesci ad interromperlo, vai al **93**.

57

Decidi di non arrampicarti sull'albero e torni nella foresta. Dopo pochi minuti di cammino incontri un angusto sentiero che si snoda tra gli alberi nella direzione che intendevi prendere.

Lo segui (vai al **324**)?
Oppure lo ignori (vai al **274**)?

58

Ti getti di lato per scansare la valanga di detriti. Qualche istante dopo, con la stanza piena di polvere, ti accorgi che la frana è terminata; quindi ti rialzi e ti dirigi nuovamente verso la porta. Ti ar-

rampichi a fatica sulla massa di detriti e procedi camminando a testa bassa sulle rocce traballanti e la terra. Pochi metri più avanti sembra esserci una specie di pozzo. Vai al **19**.

59

Fai un sogno molto strano. Ti trovi all'estremità di una lunga sala dal pavimento di marmo, con Issel al fianco. Sopra di te vedi un alto soffitto a volta, di legno intagliato, mentre il pavimento è formato da grandi piastrelle quadrate lucidissime, tempestate di pietre preziose. Su entrambi i lati si trova una fila di colonne di marmo scanalato che attirano il tuo sguardo all'altra estremità della sala. Le pareti sembrano confondersi nella nebbia del sogno e così non puoi capire quanto sia larga la sala.
All'altra estremità, visibile a malapena in lontananza, si trova un trono che poggia su una predella di marmo. Sul trono siede un uomo anziano che si sorregge il capo con una mano; sembra addormentato.
Tenti un giochetto di prestigio per vedere se la magia funziona in questo mondo di sogno. Non funziona. Che farete, ora?

Vi avvicinate all'uomo seduto (vai al **288**)?
O cercate prima di attirare la sua attenzione (vai al **25**)?

60

L'ultimo guerriero giace esanime ai tuoi piedi. Rimettendo la spada nel fodero, ti giri a guardare il tuo amico morto, ma non c'è più! Il Drago Guardiano, senza traccia di ferite o contusioni, è accucciato davanti a te con la testa di bronzo appoggia-

ta ad una zampa. I suoi occhi roteano e scintillano e tu distogli immediatamente lo sguardo poiché si dice che guardare un Drago negli occhi provochi la pazzia.
«È stata un'azione valorosa, Darian» tuona il mitico animale. «Hai combattuto da coraggioso, ma ora dimmi perché l'hai fatto».
Sembra proprio che il Drago voglia sottoporti ad un'altra prova, e tutto ciò comincia ad infastidirti, ma qualcosa ti spinge a parlare. «Non potevo andarmene e lasciare che quegli uomini ti torturassero» dici stancamente. «Un'azione simile sarebbe stata disonorevole».
«E Issel?» chiede il Drago in tono calmo. Scuoti il capo. «Deve aver provato la stessa sensazione. Non potevamo permettere che tu venissi torturato mentre noi ci servivamo della Valle dei Sogni per i nostri scopi. Non importa ciò che puoi aver fatto in passato; con noi ti sei comportato bene».
«Sono sorpreso» mormora il Drago, e la sua voce rassomiglia ad una brezza leggera. «Sei davvero degno della responsabilità di mutare il piombo in oro».
Per un lungo attimo non riesci a comprendere pienamente il significato di quelle parole, poi alzi lo sguardo, sconcertato. Il Drago fa cenni d'assenso con l'enorme testa, poi si china ad indicare il pavimento, dove si trova un piccolo amuleto appeso ad una catena d'argento. «Questo amuleto contiene il segreto dell'incantesimo che stavi cercando» dice il Drago. «Usalo con la mia benedizione... e con i miei ringraziamenti!» Vai al **196**.

61

Vi girate contemporaneamente, lanciandovi di corsa verso i gradini di pietra che portano alla Valle dei Sogni. Ma avete preso la decisione sbagliata:

alle vostre spalle esplodono due dardi fiammeggianti che vi colpiscono avvolgendovi in una sfera di fuoco.
La tua avventura termina qui.

62

Percorrendo uno stretto sentiero esci dalla foresta, e ti ritrovi in un'ampia distesa di fango secco indurito. Al centro, intorno a quello che sembra un pozzo, ci sono diversi ceppi tagliati bassi che fungono da sedili. Non si vede anima viva, ma dal pozzo proviene uno strano lamento acutissimo che ti fa gelare il sangue.

Ti avvicini al pozzo per vedere cosa c'è all'interno (vai al **229**)?
O prosegui il cammino lungo i margini della radura (vai al **32**)?

63

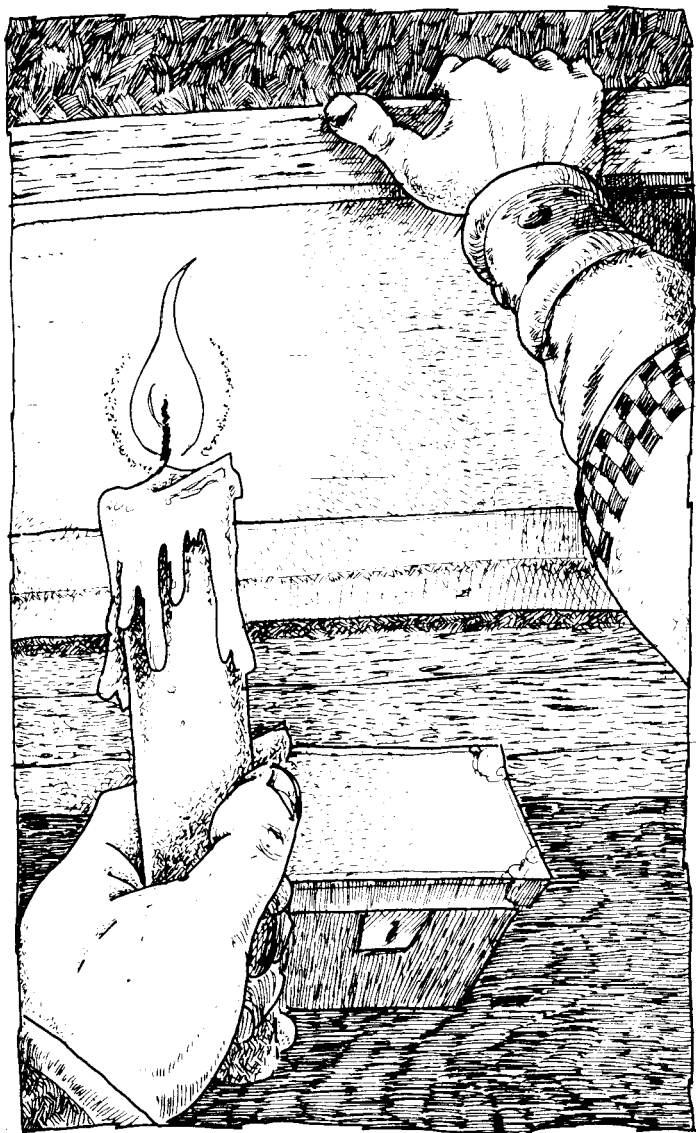
Mentre rivolgi uno sguardo pieno di tristezza al corpo esanime di Issel, qualcosa attira la tua attenzione. Attorno alla vita di uno degli Zombi c'è una cintura alla quale è appesa una borsa di pelle. Incuriosito, ti chini per aprirla e ne estrai un pezzo di pergamena ripiegato, dall'aspetto molto fragile: con tua grande sorpresa, si rivela essere una mappa della Foresta Piangente. La apri con molta cura, ad una certa distanza dai tre combattenti morti, e la esamini.
Vi sono segnati sei punti di riferimento, accompagnati da un simbolo: la Caverna Luminescente, l'Obelisco, il Lago degli Specchi, la Città del Popolo della Foresta, la Sfinge degli Enigmi e, ciò che più conta, la Valle dei Sogni! Eccitato, ripieghi la mappa e la riponi, poi prosegui il cammino. Vai al **238**.

64

«Il procedimento è semplice: indossando il diadema e l'anello dovrai soltanto desiderare intensamente di tramutare un metallo qualsiasi in oro, e ciò avverrà. Ma usa saggiamente questo potere, Darian, perché molti te lo invidieranno» risponde. «Ora devi andare, mentre io posso finalmente riunirmi ai miei avi morti da tempo» continua il Drago.
Solleva il capo verso il cielo e senti un frullare di ali gigantesche, mentre la Sfinge si posa dolcemente accanto a te. «Dove sei diretto, Darian?» ti chiede.
«Alle montagne di Jarus, la mia patria» rispondi.
La Sfinge ti prende in mano e ti posa delicatamente sul suo ampio dorso dorato. In un batter d'occhio ti ritrovi in volo mentre la Valle scompare per sempre alla tua vista. Giri la testa e vedi i raggi del sole riflettersi sul corpo di un altro imponente animale che si alza in volo verso nord: dev'essere il Drago diretto verso la sua meta.
La tua avventura termina qui. Congratulazioni!

65

La pietra sepolcrale è pesante, ma riesci a spingerla di lato. All'interno c'è uno scrigno di legno intagliato; lo prendi in mano e vedi che su tutti e quattro i lati sono incise delle rune. Non è chiuso a chiave, quindi lo apri con cautela; dentro c'è un diadema d'oro liscio e, sotto la fodera di velluto, un anellino d'oro.

Indossi i gioielli (vai al **283**)?
O li riponi nello zaino e dai un'occhiata dietro la tenda (vai al **206**)?

66

Ricorda che chi si serve dell'incantesimo Rivelapericoli perde 1 punto di Forza. L'incantesimo svela che c'è veramente qualcuno intenzionato a farti del male, ma non puoi dire se sia lontano o vicino. Resti all'erta, concentrandoti sul modo di sfuggire al pericolo. Vai al **197**.

67

Il lupo giace morto ai tuoi piedi. Se ti sei servito della magia per ucciderlo, non dimenticare di ridurre adeguatamente il punteggio di Forza.
Prima di entrare nella grotta per dormire, dai ancora uno sguardo al bosco che ti circonda, e con tua grande sorpresa vedi una luce tremolare tra gli alberi. Chi può essere tanto incosciente da accendere un fuoco nel cuore della Foresta Piangente, incurante dei rischi?

Ignori il fuoco e te ne vai a dormire (vai al **315**)?
Oppure indaghi (vai al **119**)?

68

Issel giace morto accanto al corpo dello Zombi, che ancora sussulta. Mentre li osservi, noti che il corpo dello Zombi lampeggia e cambia gradualmente aspetto. Arretri in fretta a distanza di sicurezza e fissi a bocca aperta la carne che si stacca, mettendo a nudo uno scheletro di un biancore abbagliante. Non sai molto di queste creature, ma non avresti mai pensato che una cosa simile fosse possibile. Ha tutta l'aria di essere un'oscura opera di magia, perciò concludi che è meglio andarsene in fretta e ti allontani dai due cadaveri. Vai al **211**.

69

Impossibilitato a muoverti per opera del sortilegio

dell'eremita, puoi soltanto aspettare. Quando lui si avvicina, fai un ultimo sforzo per muovere un braccio ed afferrare la spada, ma non ci riesci; l'incantesimo è troppo potente e puoi soltanto fissare terrorizzato l'eremita che ti punta al collo un pugnale.
La tua avventura termina qui.

70

Il ponte potrebbe celare qualche trabocchetto, perciò scivoli silenziosamente nell'acqua. Ma non sei nemmeno a metà strada che un movimento nelle vicinanze ti fa capire che c'è qualcosa sott'acqua. Osservando più da vicino vedi centinaia di pesci dai denti aguzzi che ti si stringono addosso sempre di più. Cerchi frettolosamente di raggiungere la riva opposta, ma è troppo tardi: senti già i primi morsi.
Sei preda di un branco di piranha, e la tua avventura termina qui.

71

Quando Issel apre gli occhi, ti inginocchi subito accanto a lui, ansioso di sapere che cos'ha sognato. Ti racconta le sue avventure e tu gli narri le tue.
Vai al **157**.

72

Decidi di accamparti in mezzo alla radura erbosa, quindi stendi a terra il tuo mantello e prendi del cibo dallo zaino. Sarebbe magnifico poter mangiare qualcosa di caldo dopo un cammino tanto faticoso nel bosco, ma non sarà troppo rischioso accendere un fuoco?

Se decidi di farlo, vai al **226**.
Altrimenti, vai al **189**.

73

Ti dirigi verso il cancello con passo sicuro, cercando il modo di varcarlo. In quello stesso istante una grossa testa irsuta sbircia al di sopra del cancello, facendoti indietreggiare per lo stupore. Una Sfinge gigantesca ti fissa con sguardo tranquillo.
«Benvenuto, piccolo Cercatore» ti dice con voce cupa e profonda, tendendo una grossa mano pelosa per afferrarti. Usi la magia per non essere catturato dalla creatura? E in tal caso, quale incantesimo scegli?

Se vuoi usare la Psicocinesi per bloccare i movimenti della Sfinge, vai al **10**.
Se vuoi usare la Mano Fiammeggiante o il Colpo Mortale, vai al **167**.
Se non possiedi nessuno di questi incantesimi, o non vuoi usarli, devi permettere alla Sfinge di afferrarti e di sollevarti all'altezza della bocca (vai al **159**).

74

La spaventosa lotta sostenuta con il serpente ti spinge a raddoppiare gli sforzi, e ben presto raggiungi la cresta dell'altura. La torre dista quasi un miglio, quindi prosegui di buona lena e ben presto sali il leggero pendio della collina su cui sorge l'edificio. La strada non è faticosa e non ti dà alcun problema.
Ora sei davanti alla torre: vai al **137**.

75

Quando ti vedono, gli uomini balzano in piedi e afferrano le armi.
«Salve» esclami.
«Che fai nelle terre del Bened?» ti chiede uno di loro. «Cerco la torre d'oro» rispondi.

«Il Palazzo dello Stregone! E che ci vai a fare?» replica l'altro. «Ancora non lo so» dici, in piena sincerità. «Sei venuto a gettare maledizioni sui nostri raccolti e sul nostro bestiame, mago?» urla un altro. «No, cerco soltanto la torre» rispondi.
«Io dico che è meglio ucciderlo» continua ad urlare quello. Dovrai combattere con lui.

Uomo	Lancia 7	Forza 8

Se vinci, vai all'**85**.

76

Ti avvicini ad un albero adatto allo scopo, ma prima di arrampicarti dovrai gettare i dadi. Se ottieni un numero maggiore del punteggio di Agilità, cadi e perdi 2 punti di Forza prima di poter ripetere il tentativo. Arrivato in cima all'albero, vedi poco lontano una piccola valle, al centro della quale sorge un grande Obelisco di pietra. Tutto il resto del territorio è coperto da una foresta apparentemente sconfinata.

Ti dirigi verso la valle (vai al **238**)?
O torni nella foresta (vai al **348**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		238	**348**
Issel:	**91**	360	360
	altro	238	348

77

Camminando a lato del sentiero, dopo una svolta

scopri un cancello di legno che ti sbarra la strada.

Esci dai cespugli e tenti di varcare il cancello o di scavalcarlo (vai al **73**)?
O resti al coperto, tentando di aggirare l'ostacolo (vai al **152**)?

78

«Ottima scelta. Col tempo la Valle sarà dimenticata. Ti garantisco che i poteri del diadema e dell'anello permettono di tramutare il piombo in oro, ma non funzioneranno se la tua mente sarà volta al male. E ora dove andrai?» chiede.
«A casa mia, sulle montagne di Jarus» rispondi, smanioso di porre al Drago un'ultima domanda.

Gli chiedi come usare il diadema e l'anello (vai al **64**)?
O gli chiedi qual è la strada per uscire dalla Foresta Piangente (vai al **205**)?

79

«Hai vinto i tuoi incubi e hai superato le prove. Sei davvero degno» continua, «e non solo agli occhi degli altri, ma anche ai tuoi».
«Quindi questo non è un sogno?» chiedi.
«No, sei tornato alla Valle dei Sogni. Sei il primo ad aver portato a termine delle imprese tanto rischiose, al di là di qualsiasi immaginazione, ma devo chiederti ancora una cosa prima che te ne vada» dice.
«Chiedi pure» lo incoraggi.
«Cosa vuoi che faccia della Valle?» ti chiede. «Io ormai ho raggiunto il mio scopo, e sono finalmente libero di andare. Hai due possibilità; pensa bene prima di rispondere. Devo abbandonare la Valle, o cancellarla per sempre con i miei poteri magici?»

Rispondi: «Abbandonala!» (vai al **78**)?
O rispondi: «Eliminala!» (vai al **338**)?

80

Ti fai strada a fatica nell'intrico di rami e ti senti sempre più stanco: perdi 1 punto di Forza. Proprio di fronte a te scorre un ampio fiume placido, le cui sponde digradano dolcemente nell'acqua, ma in diversi tratti sono coperte dai corpi di grossi coccodrilli verdi. Non sembra molto facile attraversare il fiume, che pare scorrere in direzione della torre, anche se questa sorge sull'altra sponda.

Tenti di guadare il fiume qui (vai all'**82**)?
O costruisci una zattera per effettuare la traversata (vai all'**81**)?

81

Raccogli tronchi e lunghi pezzi di liana per costruire una zattera; perdi 1 punto di Forza, ma ben presto puoi contemplare orgoglioso una zattera di legno, piccola ma robusta. La getti nel fiume con tutte le tue forze e salti a bordo. Numerosi coccodrilli scivolano nell'acqua, ma non possono attaccarti mentre costeggi la sponda seguendo il corso del fiume.
Ora hai una visione migliore della torre, quindi decidi di tirare in secco la zattera e di entrare nella giungla a piedi. Quando salti a riva, un grugnito ti fa sussultare: è un cinghiale che esce a precipizio dagli alberi. Devi combatterlo; se hai Forza sufficiente, puoi tentare l'incantesimo del Colpo Mortale.

Cinghiale	Zanne 6	Forza 8

Se vinci, vai al **224**.

82

Entri nel fiume con grande cautela, ma due coccodrilli scivolano immediatamente nell'acqua.
Se vuoi, hai il tempo di formulare l'incantesimo della Mano Fiammeggiante (vai al **192**).
Altrimenti dovrai combattere gli animali senza l'aiuto della magia.

Primo Coccodrillo	Mascelle 5	Forza 6
Secondo Coccodrillo	Mascelle 4	Forza 8

Se vinci, vai al **109**.

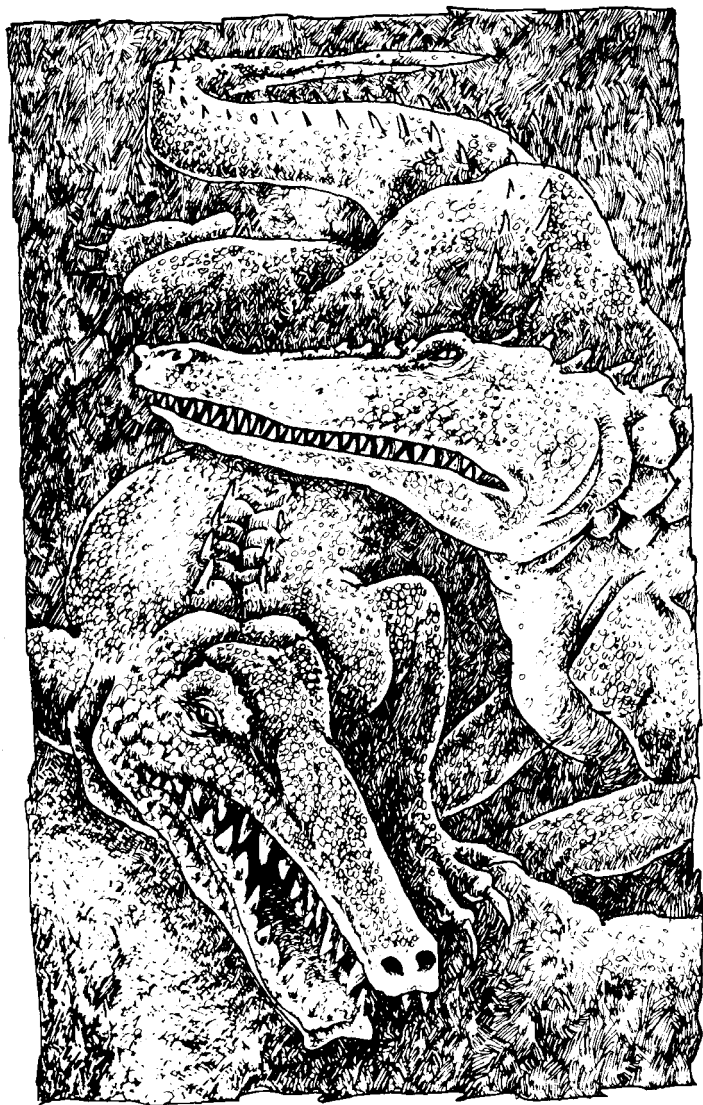
83

Sei in grado di localizzare la tua posizione sulla mappa che hai con te? I punti segnati sono: la Città del Popolo della Foresta, la Grotta Luminescente, la Valle dei Sogni, l'Obelisco, il Lago degli Specchi e la Sfinge degli Enigmi.

Se ne hai già incontrati due o più, vai al **345.**
Se no, vai al **127**.

84

Una sagoma massiccia balza fuori dal soffice terreno della Valle. La terra e l'erba non riescono ad impedirne il passaggio e ben presto il corpo bronzeo del Guardiano della Valle dei Sogni si libra sopra di voi. Lo spostamento d'aria provocato dal battito delle sue ali vi costringe a chinarvi.
«Vi ringrazio, Issel, Re di Franzos, e Darian, potente mago» tuona la maestosa creatura. «Per duecento anni sono rimasto prigioniero quaggiù, condannato ad aspettare due persone che rischiassero la vita per me. Ed ora eccovi qui: mi avete libe-

rato, e finalmente potrò riunirmi ai miei fratelli; in cambio vi ho dato qualcosa che pochi possiedono. Ancora grazie, e addio!»
Un'ultima folata di vento accompagna il battito d'ali che porta in cielo il gigantesco animale, finalmente libero.
Attorno a voi la Valle dei Sogni comincia a disintegrarsi. Gli alberi, che avevano magicamente preservato la loro integrità per più di cento anni, invecchiano di colpo nel tentativo di tener dietro al fulmineo scorrere del tempo, mentre dal laghetto si solleva un'ondata gigantesca che vi investe. Il terreno vi trema sotto i piedi mentre vi precipitate all'uscita della Valle. Vai al **186**.

85

L'uomo si contorce a terra per qualche istante, poi si irrigidisce, mentre gli altri arretrano intimoriti dalla tua abilità di combattente.
Con fare deciso ti prendi il cavallo del morto e ti allontani al galoppo, riprendendoti dalle fatiche del lungo cammino. La costruzione dorata si staglia su una collinetta a poco più di un miglio di distanza.
Raggiunta la collina, ti accorgi che non c'è modo di salirla a cavallo, quindi smonti e prosegui a piedi lungo il leggero pendio, e in pochi minuti ti trovi accanto alla torre dorata. Vai al **137**.

86

L'incantesimo sembra funzionare: perdi 4 punti di Forza. Il vecchio ti fissa, lottando per liberarsi dal sortilegio, e ti resta poco tempo per parlare. «Chi sei, e perché mi hai assalito?» gli chiedi.
«Sono Issel, Re di Franzos!» proclama orgoglioso.

«Sono sfuggito alla morte uccidendo il tuo amico, e quando questo trucco col quale mi hai intrappolato finirà, ucciderò pure te; così anche la mia defunta moglie potrà tornare nel mondo dei vivi».
Con tua grande sorpresa comprendi che quest'uomo è il bisnonno di Issel; infatti all'anulare della mano destra porta un anello con il Gran Sigillo di Franzos.
Cautamente cerchi di spiegargli che il Sognatore di cui ha preso il posto era il suo pronipote. Alza le sopracciglia e per un attimo la sua espressione si addolcisce, ma è solo un istante. «Se quel che affermi è vero» dice, «dev'essere opera del destino. Ora non posso far altro che vendicare il mio pronipote e marciare sul palazzo di Franzos per cacciare l'usurpatore. Ma prima voglio riportare in vita mia moglie; e perché ciò avvenga, lei dovrà prendere il tuo posto nel mondo reale. Devi morire!»
Così dicendo si avventa su di te, dimostrandoti che l'effetto dell'incantesimo si è esaurito. Devi difenderti, combattendo all'ultimo sangue con questo vecchio astuto.

Re Issel I	Spada 10	Forza 4

Se vinci, vai al **330**.

87

Mangiando e bevendo lungo il cammino percorrete di buona lena il sentiero, ansiosi di raggiungere la Valle dei Sogni. Ma nella fretta non vi accorgete di cadere in una trappola: mentre passate sotto due maestosi salici, i loro rami lunghi e sottili prendono vita e vi afferrano in una stretta poderosa. Altri rami ti si avvolgono intorno al collo, impe-

dendoti di respirare.
Devi agire rapidamente. Anche Issel rischia di morire strozzato e non può aiutarti. Devi danneggiare gravemente i rami per far mollare loro la presa. Se non riuscirai a farlo in tre tentativi, verrai strangolato dal bizzarro albero.

Salici Strangolatori	Rami: strangolano in 3 giri Forza 4

Se riuscite a liberarvi entrambi, vai al **304**.
Se sopravvivi solo tu, vai al **221**.

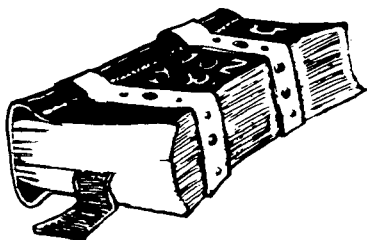
88

Mentre tu ed Issel vi avvicinate al basso muro di pietra che circonda il Lago degli Specchi, la sensazione di essere in presenza di magia si rafforza. Vi fermate accanto al muretto e l'eremita indica l'acqua, apparentemente normale, che si trova al di là. «Guardate da vicino» dice, «e concentratevi su quello che maggiormente desiderate vedere. Se lo farete nel modo giusto, il lago ve lo mostrerà. Ognuno vede una cosa diversa: vede ciò che deve veramente sapere».
Con la testa che vi gira per i poteri che pervadono l'aria, vi sporgete in avanti. Su cosa ti concentri fissando il Lago degli Specchi?

Se pensi allo scopo per cui cerchi la Valle dei Sogni, e cioè ottenere il potere di mutare il piombo in oro, vai al **280**.
Se pensi alla Valle dei Sogni e al modo di trovarla, vai al **180**.
Se pensi allo strano eremita che avete incontrato, vai al **13**.

89

Mentre tu riesci a convincerti che la superficie su cui ti trovi è solida, Issel è tradito dalla sua immaginazione e precipita attraverso le nubi candide, scomparendo alla vista. Nel frattempo tu fai un altro passo in avanti. Vai al **6**.

90

Il vecchio continua a dormire pacificamente sul trono. Fai qualche passo in avanti, accompagnato da una pioggia di scintille e avverti una scossa tremenda in tutto il corpo, ma non desisti. Vai al **148**.

91

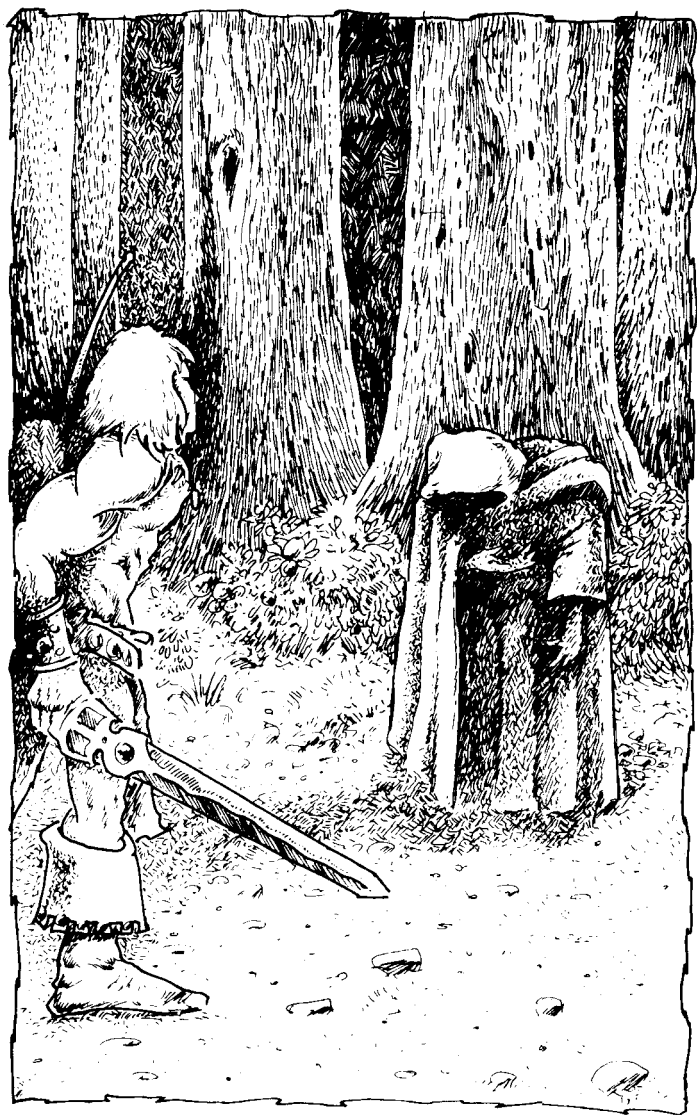
Con un cenno di assenso fate per allontanarvi, ma all'improvviso tutto si mette a girare. Perdi conoscenza, tra mille imprecazioni; non sei stato abbastanza prudente e l'eremita è riuscito a formulare un incantesimo.

Quando riapri gli occhi, ti accorgi di essere stato trasportato dalla Valle ad un sentiero sconosciuto nel cuore della foresta. Issel non si vede da nessuna parte. Maledicendo una volta di più l'eremita, scegli una direzione a caso e ti avvii lungo il sentiero. Vai all'**8**.

92

Decidi di lasciare il sentiero per nasconderti, e nel frattempo prepari mentalmente tutti i tuoi incantesimi difensivi. La creatura che senti arrivare non ti coglierà di sorpresa, di qualsiasi cosa si tratti. Quando appare dietro la curva, però, resti a guardarla a bocca aperta. È un verme gigantesco, lungo almeno 60 metri e più alto di tre uomini messi assieme, e avanza con la velocità di un cavallo al trotto annusando il sentiero con il muso corazzato privo di occhi. Non hai mai udito parlare di una creatura tanto mostruosa, e non sei sicuro che la tua magia possa funzionare contro di lei. Per fortuna ti sei nascosto prima che comparisse alla vista! Anche Issel è impressionato dalle dimensioni del mostro.
Quando la creatura è ormai scomparsa e il terreno ha smesso di vibrare, concludi che forse sarebbe meglio continuare la ricerca della Valle dei Sogni passando nel sottobosco. Vai al **253**.

93

Ora puoi parlare con Issel. Confrontate le vostre storie e vi scambiate le rispettive impressioni, prima di decidere se continuare assieme la ricerca della Valle dei Sogni. Se decidete di farlo, chiedi ad Issel i suoi valori di Scherma e di Forza e trascrivili sul Foglio d'Identità (se vuoi puoi usare una delle caselle «Combattimento»).

Se volete proseguire assieme la ricerca, vai al **107**.
Se volete proseguire separatamente, vai al **292**.

94

Proseguendo il cammino attraverso la radura ti accorgi di una presenza estranea. Uno sconosciuto è seduto sull'erba accanto allo stagno, con la spada posata a terra ma a portata di mano. Ti avvicini a lui e ti presenti; vieni a sapere che si chiama Issel, ed è il pronipote del Re Issel che governò Franzos molti anni fa. Si è recato alla Valle dei Sogni con l'intenzione di reclamare nel sogno i suoi legittimi diritti e diventare re come lo fu il suo bisnonno. Decidete se volete sognare contemporaneamente.

Se sì, vai al **144**.
Se no, vai al **325**.

95

Il sentiero che corre dietro la cascata passa attraverso una breve galleria in salita, scavata nella roccia, per poi sboccare in un'ampia valle pianeggiante. La valle è circondata da alberi maestosi dietro ai quali svettano rocce inaccessibili che isolano questo luogo dal resto del mondo. Lo avete raggiunto dall'unica via esistente. Mentre esaminate la valle dallo sbocco della galleria, un vecchio dalla barba bianca appare dal nulla accanto a voi. Con un inchino vi dà il benvenuto alla Valle dei Sogni e vi spiega che per dimostrare di essere onesti e degni di fiducia, dovrete lasciargli tutti gli averi e le armi prima di iniziare a sognare.
Issel ha poco denaro, mentre tu ne hai di più, ma davvero basta questo per poter accedere alla Valle dei Sogni? È sufficiente seguire le indicazioni e pagare il biglietto d'entrata? C'è qualcosa che non

quadra. Discuti con Issel sul da farsi.

Obbedirete al vecchio (vai al **33**)?
O rifiuterete (vai al **302**)?

96

Esaminando accuratamente la caverna senti un forte odore di animale. Lanci all'interno alcune pietre, senza ottenere risposta, ma quando ti avvicini senti un ringhio cupo; ti volti e ti trovi faccia a faccia con un lupo infuriato che avanza verso di te. Capisci che dovrai combatterlo.
Hai il tempo di servirti della magia, se lo desideri; altrimenti dovrai affrontare il lupo nella maniera convenzionale.

Lupo	Artigli 7	Forza 6

Se vinci, vai al **231**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:
		231
Issel:	**172**	67
	altro	231

97

Tu sei d'accordo, ma Issel scuote il capo.
«Non parteciperò a questa tortura» dice. «E se non farai lo stesso, dovrò costringerti io!» E così dicendo sguaina la spada e ti affronta.
Hai già preso la tua decisione, ma Issel è di parere contrario e non cambierà idea: dovrai combattere con lui. Gli altri si fanno da parte per lasciar-

vi spazio. Prima di mettere a segno il primo colpo, accertati di essere in possesso dei punteggi esatti di Scherma e di Forza di Issel.

Se vinci, vai al **190**.

98

Saluti lo sconosciuto in tono amichevole, ma quello sguaina la spada; è ovvio che ha intenzione di combattere. Pur riluttante, anche tu estrai l'arma e ti appresti ad attaccare.
Per scoprire i punteggi di Forza e di Scherma del tuo avversario devi chiederli ad Issel, perché è lui che ti sta di fronte. Trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (se vuoi puoi usare una delle caselle «Combattimento») prima di iniziare il duello.
Chi possiede il punteggio di Agilità più alto colpisce per primo. Se siete pari, ciascuno lancerà un dado e chi otterrà il numero più alto colpirà per primo. Se doveste decidere di servirvi della magia, l'incantesimo formulato da chi ha il punteggio di Agilità più alto avrà effetto prima di quello dell'avversario.
Se in qualsiasi momento vuoi interrompere il duello, non puoi colpire quand'è il tuo turno e devi chiedere ad Issel di fare lo stesso. Se rifiuta, può colpirti.

Se vinci il duello, vai al **279**.
Se riesci ad interromperlo, vai al **321**.

99

Senza preoccuparvi del cartello proseguite nella foresta e vi allontanate dal torrente, ma dopo poche centinaia di metri vi imbattete in un uomo seduto a testa china, con la schiena appoggiata ad un albero. Quando vi avvicinate, solleva il capo e balza

in piedi. «Miei buoni signori» vi apostrofa quando vi fermate accanto a lui. «Non avreste una moneta d'oro per aiutare un povero viandante? Mi è stato rifiutato l'accesso alla Valle che si trova là dietro» spiega, indicando la cascata, «ma io devo entrare, per sognare la salute della mia figliola ammalata».
Tutto ciò ti sembra alquanto sospetto e non hai alcuna intenzione di dare denaro a quell'uomo, ma Issel prova pietà per lui. Parlatene e decidete cosa fare.

Se uno o l'altro desidera dare denaro al mendicante, vai al **336**.
Se entrambi decidete di rifiutare, vai al **154**.

100

Ansante e sanguinante da una dozzina di ferite, ti congratuli con Issel; un ampio sorriso si dipinge sul suo volto mentre guarda il Drago.
Il maestoso Guardiano di bronzo, senza più traccia di ferite o di ustioni, vi sovrasta in tutta la sua altezza; ad un tratto posa la testa su una zampa per esaminarvi agevolmente. Guardandovi intorno non vedete alcuna traccia degli uomini che avete sconfitto o dei maghi uccisi in precedenza.
Il Drago ridacchia: «È stata una bella battaglia, miei piccoli Sognatori» tuona, e le pareti della caverna rimbombano al suono della sua voce.
Issel gli pone una domanda che angustiava entrambi: «Dicevano la verità?» chiede.
Il Drago sorride. «Prima ditemi perché mi avete salvato dai miei torturatori» ribatte. Alzate entrambi le spalle. Vi sembra ovvio. «Perché siamo uomini d'onore» dice Issel. «E perché saremmo stati da biasimare se ce ne fossimo andati» aggiungi tu. «Una volta persuasi che ciò che facevano era

sbagliato, non avevamo alternative».
Il Drago fa un cenno solenne del capo. «E così avete rischiato la vita per me» dice. «Meritate una ricompensa, ed ora ho il potere di concedervela. Ascolta, Issel: Theo, Re di Franzos, è morto. Lunga vita a Re Issel!»
«Lunga vita a Re Issel!» gli fai eco, felice che il tuo amico abbia trovato ciò che cercava.
Poi il Drago si rivolge a te. «Vuoi conoscere il segreto per trasformare il piombo in oro, mio giovane mago? È tuo. Quando te ne andrai da qui, guarda nel tuo zaino; troverai un amuleto con l'incantesimo che cerchi. Con uno studio accurato ti rivelerà i suoi segreti, ma usalo saggiamente». Sconcertato, lo ringrazi con un filo di voce.
«Voglio farvi un altro dono» continua il Drago. «Non potete rifiutarlo, poiché finché non lo avrò passato a qualcun altro non potrò lasciare la Valle. Può darsi che voi non lo consideriate affatto un peso, ma per uno della mia stirpe lo è, ed è molto grave da sopportare. Il dono che vi farò è l'immortalità: la mia immortalità e quella della Valle passeranno a voi. Ciò non vi preserverà dalle ferite, ma se riuscirete a non morire in battaglia, vivrete in eterno».
Resti senza fiato, incapace di credere che il Drago stia dicendo la verità, ma in realtà ti senti diverso. Tutto il tuo corpo vibra di salute e di vigore (riporta la Forza al punteggio originario).
«Verrà un giorno» conclude il Drago, «in cui anche voi vorrete passare quest'onere a qualcun altro, ma non potrete farlo per parecchio tempo. Ora avete il dono e il problema della vita eterna. Vi auguro buona fortuna». All'improvviso la caverna ed il suo imponente abitatore svaniscono, lasciando il posto alle tenebre e al rumore del vostro respiro.
Vai al **193**.

101

Un'intensa aura malefica emana da dietro la tenda e pervade la stanza: qualche creatura vivente è in attesa là dietro.

Se hai una statuetta d'alabastro, vai al **115**.
Se non ce l'hai, vai al **206**.

102

Seguendo il sentiero che ti porta lontano dalla Valle dei Sogni, ormai distrutta, svolti una curva familiare e ti ritrovi faccia a faccia con la Sfinge degli Enigmi. La creatura si accuccia, tendendo la mano. «Monta» ti dice, e tu obbedisci. «Dove vuoi che ti porti, mio signore?» ti chiede, una volta che ti sei sistemato tra le ali dorate. «Alle montagne di Jarus, la mia patria» rispondi. La Sfinge fa un cenno di assenso e si libra nell'aria, trasportandoti in volo sopra la Foresta Piangente verso una nuova vita di ricchezza e saggezza. Ti volti indietro soltanto una volta, per guardare la Valle dei Sogni prima di rivolgere la mente al futuro.
La tua avventura termina qui. Congratulazioni, Mago Darian!

103

Concludendo che è meglio proseguire ognuno per la propria strada, vi separate in termini amichevoli. Vi sembra la cosa migliore da fare, in quanto la ricerca della Valle dei Sogni è qualcosa di molto personale. Sbadigliando, ti rimetti a dormire. Vai al **28**.

104

Sei riuscito a sconfiggere l'avversario, ma Issel giace morto accanto a te. Ti chini per esaminare il

corpo, e quando alzi lo sguardo vedi altri quattro uomini correre verso di te dalla parte opposta della radura. Hai consumato molta Forza e per il momento non vuoi batterti con altri nemici, quindi ti allontani correndo.
Ripassi dietro la cascata, ti precipiti nella foresta e non ti fermi finché non sei a distanza di sicurezza dalla falsa Valle. Poi, ancora intenzionato a trovare la vera Valle dei Sogni, nonostante la fine fatta da Issel, procedi risolutamente. Vai al **211**.

105

Per diverse ore percorri il sentiero, che però termina all'improvviso; davanti a te non c'è nulla, al di fuori di una fitta vegetazione. A quanto puoi vedere dal sole del tardo pomeriggio sei ancora diretto a nord, anche se ora hai deciso di non preoccupartene. Ti sembra assurdo tornare sui tuoi passi per seguire il sentiero nell'altra direzione, quindi ti addentri nella foresta facendoti strada tra la fitta vegetazione. Vai al **334**.

106

Mentre resti impotente accanto al pozzo, Issel esala l'ultimo respiro e si irrigidisce; è morto. Quando ti giri a guardare l'uomo addormentato all'altro lato della stanza, noti che il trono è vuoto. Ricordi l'avvertimento del Drago?

Se vuoi tentare di svegliarti, vai al **266**.
Se vuoi continuare a sognare, vai al **278**.

107

La tua prossima mossa dipende da Issel.

Se chiama il **269**, vai al **27**.
Se chiama il **292**, vai al **310**.

108

L'idea di attaccare Issel ti sembra pazzesca, e scuoti la testa chiedendoti come ti sia venuta in mente. Ma in quel momento il tuo compagno sguaina la spada e mena un fendente diretto a te. Devi reagire in fretta per difenderti.
Prima di combattere, devi accertarti di essere in possesso dei punteggi esatti di Scherma e di Forza di Issel. Il duello è talmente frenetico, e hai tanta fiducia nelle tue capacità, che non ti servi della magia.

Se riesci ad interrompere il combattimento, vai al **277**.
Se vinci, vai al **145**.

109

I coccodrilli si contorcono, mortalmente feriti, e vengono assaliti dai loro voraci compagni; così sei libero di fuggire dall'altra parte del fiume. Ma proprio quando raggiungi la sponda, un cinghiale esce fulmineo dal bosco e ti carica: devi affrontarlo. Se hai abbastanza punti di Forza, puoi tentare l'incantesimo del Colpo Mortale.

Cinghiale	Zanne 6	Forza 8

Se sopravvivi alla lotta, vai al **224**.

110

Non intendete aiutare i guerrieri nella lotta contro il Drago; il vostro unico desiderio è di tornare alla Valle dei Sogni e di concludere le vostre ricerche, anche se dovrete farlo grazie ai poteri di un Drago torturato.
Quindi tornate sui vostri passi e alla fine raggiun-

gete nuovamente la Valle. Qui vi attende una scena stupefacente: il Drago, non più prigioniero e senza traccia di ferite, si erge accanto a due corpi pacificamente addormentati nell'erba accanto allo stagno ribollente. Non appena si rende conto di quanto sta per accadere, Issel grida «No!» ma è troppo tardi. L'enorme creatura piomba sulle vostre figure addormentate schiacciandole.
La tua avventura termina qui.

111

Mentre ti avvicini alla figura addormentata, questa si gira e balza in piedi all'improvviso, portando la mano alla spada.

Torni di corsa nella foresta (vai al **236**)?
Sguaini la spada (vai al **308**)?
O continui ad avanzare con cautela, alzando il braccio in segno di saluto (vai al **321**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:		
		236	**308**	**321**
Issel:	**129**	236	308	98
	altro	236	308	321

112

Infuriato ti allontani dallo stagno e sguaini cautamente la spada. Issel, apparentemente perplesso, porta la mano alla sua, ma tu meni un fendente prima che possa sguainarla. Egli però si scansa con l'agilità di un gatto ed estrae l'arma. Ora dovrai sostenere un duello.
Prima di iniziare, trascrivi l'esatto punteggio di

Forza di Issel sul tuo Foglio d'Identità.

Se interrompi il duello, vai al **300**.
Se vinci, vai al **307**.

113

Seguito da Issel, ti metti a correre verso gli alberi che formano il perimetro della radura. Ormai pensate di avercela fatta, ma a pochi passi dalla salvezza una forza magica vi immobilizza entrambi, inchiodandovi al suolo. Si tratta di uno degli incantesimi più potenti che tu abbia mai sperimentato, e non hai dubbi sulla sua origine.
Con grande sforzo Issel gira il capo per guardarsi indietro e ti riferisce che l'eremita sta venendo verso di voi a capo chino, profondamente concentrato sul suo incantesimo. Elabori in fretta un piano la cui riuscita dipende da due elementi: conoscete, tu o Issel, l'incantesimo della Psicocinesi? E riuscite a radunare tra voi due 8 punti di Forza - il doppio di quelli richiesti per tale incantesimo?

Se possedete questi requisiti, vai al **49**.
Altrimenti, vai al **69**.

114

Ad un tratto, spostando un ramo di salice, intravedi una macchia di colore tra gli alberi. Ti acquatti e strisci guardingo, finché non riesci ad avere una chiara visione di quanto sta accadendo. Ai piedi di un grosso albero è riunito un gruppo di esseri mostruosi, ognuno colpito da qualche deformità. Alcuni hanno un occhio solo, altri braccia e gambe rattrappite, altri ancora la pelle deturpata da orribili escrescenze, e così via. Disposti in circolo attorno all'albero, mentre tu resti al riparo di un cespuglio, iniziano quella che sembra una cantilena a

mezza voce.
Ti avvicini nel tentativo di distinguere le parole della cantilena; vai al **47**.

115

Prendi la statuetta e la posi a terra davanti alla tenda. Tenendoti da un lato, tiri la tenda e vedi un orribile essere, alto circa 4 metri. Ha la testa di leone, il corpo di scimmia ricoperto da una pelliccia di un biancore spettrale, e sei zampe dotate di lunghi artigli. Scruta la stanza con un'espressione di pura malvagità sul volto, finché il suo sguardo non incontra la statuetta. A quel punto il mostro, ipnotizzato, si mette a ballare. Ora hai la possibilità di dare un'occhiata all'interno della tomba. Vai al **65**.

116

Il verme si è arrestato, e quando vi alzate in piedi, sorpresi di essere ancora vivi, sussulta e si irrigidisce.
Vi avvicinate per esaminarlo, ma il suo corpo assume una trasparenza magica e, mentre fate prudentemente qualche passo indietro, svanisce in una luce tremula. Al suo posto giace uno scheletro umano calcinato.
«Un sortilegio» mormori stupito, quando comprendi che cos'era in realtà il verme. Probabilmente un mago aveva gettato un incantesimo su qualche essere sfortunato, oppure l'aveva applicato a se stesso per trasformarsi da essere umano in quell'enorme verme cieco. Quando hai ucciso il mostro, l'incantesimo s'è spezzato. Ma quale mago può essere stato capace di tanto, e per quale motivo?
Non riuscirete a risolvere questi enigmi rimanen-

do in mezzo al sentiero, e il pensiero di incontrare altre di queste enormi creature vi fa concludere che è meglio rifugiarsi tra gli alberi. Vai al **253**.

117

Riprendendo i sensi vedi una pallida luce piovere dal soffitto, una luce che illumina tutti i particolari della stanza. Su due delle pareti laterali si trovano alcuni scaffali vuoti, mentre la parete posteriore è coperta da un pesante tendaggio; le altre sono decorate da affreschi molto elaborati, e al centro della stanza si trova una grande tomba di marmo rosa e metallo dorato, ornata di complicati bassorilievi.

Dai un'occhiata dietro la tenda (vai al **206**)?
Apri la tomba (vai al **65**)?
Oppure formuli un incantesimo Rivelapericoli (vai al **101**)?

118

Facendoti strada a fatica tra gli alberi che crescono ai margini della roccia, volgi le spalle alla caverna. Ma intorno a te si diffonde un gelo misterioso; ogni tronco, persino ogni filo d'erba si è trasformato in ghiaccio. Tenti di fare un passo avanti, scivolando, ma il freddo penetra attraverso la suola spessa degli stivali e ti gela fino alle ossa. Ti giri rabbrividendo e noti che soltanto la strada che porta alla caverna sembra immune da quel gelo misterioso. È evidente che qualcuno all'interno della grotta vuole incontrarti. Forse un incantesimo Mano Fiammeggiante potrebbe riportare la foresta alla normalità, e spezzare la morsa di ghiaccio creata dalla magia.

Se possiedi quest'incantesimo e desideri usarlo, vai al **3**.

Se non lo possiedi o vuoi scoprire chi ha tanto desiderio di incontrarti, vai al **136**.

119

Procedendo guardingo tra gli alberi ti soffermi ai margini di una radura, al centro della quale brilla la luce di un falò sotto la luna calante. Accanto ad esso giace una figura apparentemente addormentata. Lo sconosciuto dev'essere un incosciente, oppure deve avere molta fiducia in se stesso, per accendere un fuoco nel cuore della Foresta Piangente e addormentarsi tranquillamente senza predisporre alcuna difesa.

Ti avvicini a lui per farti conoscere (vai al **111**)?
O sei prudente e torni al tuo accampamento (vai al **174**)?

120

Non puoi aver già visitato due dei luoghi segnati sulla mappa, e anche se non ci sentiamo di usare la parola «baro» la tua avventura termina qui.

121

L'eremita è morto, ma lo stesso è accaduto anche al tuo compagno, Issel. Addolorato, gli copri il volto col mantello e posi la spada sul suo corpo prono. Chi diverrà Re di Franzos, ora? L'eremita ha davvero causato del male al paese; tu non puoi fare molto di più, quindi prosegui lungo il sentiero. Dietro la curva ti attende la Sfinge degli Enigmi. Quando ti avvicini, si inchina e grida: «Salve, Darian, mago immortale!» E a queste parole pensi a quanti amici vedrai morire nella tua lunghissima vita.
La Sfinge posa la grossa mano a terra davanti a te e ti invita a salire; obbedisci e ti trovi seduto sul

suo dorso. «Dove desideri andare, mio signore?» ti chiede, spiegando le ali dorate.
Fai un sorriso forzato e rispondi: «A casa, sulle montagne di Jarus», e la creatura fa un cenno d'assenso librandosi nell'aria.
La Sfinge volteggia un'ultima volta sopra la Valle dei Sogni ormai distrutta, poi si dirige verso nord oltre la Foresta Piangente. Molto più in alto scorgi un lampo bronzeo che sembra provenire dalle ali di un'altra imponente creatura. In un attimo scompare e tu resti solo ad affrontare un futuro lungo e felice.
La tua avventura termina qui. Congratulazioni!

122

Sia tu che Issel riuscite a convincervi che la sostanza sulla quale camminate è soltanto una nuvola creata dal sogno, e che quindi non precipiterete. Fate ancora un passo avanti e vi ritrovate nella sala rivestita di marmo, alla base della predella con il trono e il vecchio seduto. Quest'ultimo si alza in piedi e in tono autoritario vi chiede i vostri nomi e il motivo della vostra venuta. Pur riluttanti, gli dite quel che desidera sapere ed egli annuisce saggiamente.
«Giovane mago» ti dice. «Penso che troverai quanto cerchi se farai un altro sogno. Cose simili sono possibili, e tu sembri essere dotato di sufficiente forza di volontà per riuscire nella tua ricerca». Queste parole ti riempiono di gioia, ma ascolti attentamente quando si rivolge ad Issel.
«Per quanto ti riguarda, Issel» dice, parlando al tuo compagno, «non penso che troverai ciò che cerchi». Aggrottando la fronte Issel chiede perché, e il sorriso del vecchio ti insospettisce. «È semplice» dice. «Prenderò il tuo posto e rovescerò personalmente questo falso re. Non mi riconosci, ra-

gazzo? Anch'io mi chiamo Issel e sono il tuo bisnonno! È tuo dovere rinunciare a vivere, permettendomi così di tornare nel mondo degli uomini al tuo posto».
Così dicendo, balza dal trono e attacca il tuo compagno, ma tu eri preparato ad una mossa simile e devii il colpo, dando ad Issel il tempo di sguainare la spada. Dovete combattere insieme contro quest'uomo e ucciderlo. Egli alternerà i colpi tra te e Issel, attaccando il tuo compagno per primo.

Re Issel I	Spada 10	Forza 4

Se Issel muore nel corso del duello, vai subito al **241**.
Se sopravvivete entrambi e sconfiggete il vecchio, vai al **222**.

123

Mentre il secondo uomo cade, altri quattro si dirigono verso di voi dall'altro lato della radura. Avete già impiegato gran parte della vostra Forza nella lotta contro i primi due avversari, e non volete affrontare i loro compagni; così vi mettete a correre per uscire dalla valle attraverso il tunnel scavato dietro la cascata, e vi rifugiate nella foresta. Non vi fermate finché non c'è almeno un miglio tra voi e i truffatori che hanno creato la falsa Valle dei Sogni.
Quando finalmente vi fermate, esausti ed ansanti, vai al **107**.

124

Mentre vi avvicinate allo stagno, si fa più intensa la sensazione di trovarvi in presenza di una magia molto potente. Il vecchio getta indietro il cappuccio e inizia a parlare, mentre voi vi arrestate so-

spettosi di fronte a lui.
«Benvenuti, Cercatori» dice. «Questo è il Lago degli Specchi ed io ne sono il Guardiano. Perché non vi avvicinate e non lo guardate con me?»

Vi avvicinate al lago per contemplarne le acque (vai all'**88**)?
O attaccate questo vecchio dall'aria fragile (vai al **171**)?

125

«L'onestà» rispondi, e un sorriso appare immediatamente sul volto della Sfinge.
«Sono felice che tu abbia fatto la scelta giusta» dice, posando la mano a terra. «Ricorda sempre la tua risposta, Darian. Nulla può comprare i favori di un uomo onesto, neppure tutto l'oro del mondo. Ed ora, addio e buona fortuna».
Scendendo dalla mano della creatura, noti che il sentiero prosegue dall'altra parte del cancello di legno.
Ringrazi la Sfinge, e tenendo a mente le sue ultime parole vai al **188**.

126

Confuso e preoccupato da ciò che hai visto, ti metti a parlare a bassa voce con Issel che sembra pure angosciato. Nessuno dei due crede a quanto avete visto nel Lago degli Specchi, ma siete certi di una cosa: volete andarvene da questo posto il più in fretta possibile. Vai al **306**.

127

Non hai ancora indizi sufficienti a localizzare la Valle dei Sogni, e devi trovare altri punti segnati sulla mappa.

Ti arrampichi su un albero per cercare di individuarli (vai al **30**)?

continua

Segui lo stretto sentiero che parte dal punto in cui ti trovi (vai all'**8**)?
O ti servi dell'incantesimo Rivelapericoli, sperando di scoprire l'aura magica della Valle (vai al **309**)?

128

Procedendo tra gli alberi ti ritrovi all'improvviso in una piccola radura, dominata da un gigantesco monumento di pietra. Si tratta di un pilastro di granito, alto almeno 60 metri, posto su un grande basamento di pietra. Avvicinandoti, noti che su un lato c'è un'iscrizione. Ecco cosa dice:

AI CERCATORI
Tutti cercano ciò che il cuore anela
Ma pochi lo trovano
E quanti ci riescono
Comprendono di aver perduto
Più di quanto hanno trovato

Mentre ti allontani dall'Obelisco per consultare la mappa, non riesci a scacciare una sensazione di pericolo associata alla Valle dei Sogni. Nella maggior parte degli incontri fatti sino ad ora hai sentito racconti poco incoraggianti su quel luogo.
Ora hai trovato due punti di riferimento: la Grotta Luminescente e l'Obelisco; un sentiero che corre vicino a quest'ultimo porta quasi direttamente alla Valle dei Sogni. Lasciando da parte le preoccupazioni, cerchi il sentiero e lo imbocchi camminando velocemente per poter raggiungere la meta prima del calar della notte. Vai al **15**.

129

Ciò che accade preannuncia la fine della vostra

permanenza nella Valle dei Sogni. Il terreno inizia a tremarvi sotto i piedi, e all'improvviso si spacca; dalla voragine balza fuori l'antico Guardiano della Valle, sbattendo furiosamente le ali. Vi guarda, lancia un potente ruggito e vi schiaccia con un colpo della lunga coda!
La tua avventura termina qui.

130

La discesa è spossante e avverti un'intensa atmosfera magica. Finalmente intravedi nell'oscurità il fondo del pozzo, dove si trova una porta di legno e ferro dall'aspetto massiccio e resistente. Mentre la osservi nel tentativo di decidere sul da farsi, la maniglia inizia a girare.
Indietreggi, preparandoti a combattere, mentre la porta cigola e si apre lentamente. All'improvviso però si spalanca e ne esce una figura avvolta in un mantello nero, che getta indietro il cappuccio rivelando un volto simile ad un teschio e penetranti occhi verdi. L'aura magica emanata dalla creatura ti fa sprofondare in un pesante torpore e, prima che tu possa riprendere fiato, cadi a terra privo di sensi. Vai al **223**.

131

Decidi di continuare il duello e perciò tenti di radunare energie sufficienti per lanciare un'altra lingua di fuoco. Nel frattempo però Issel fugge, lasciandoti solo con il mago eremita. Non riesci più a parare i suoi assalti, e quando un'ultima lingua di fuoco parte dalle sue dita...
La tua avventura termina qui.

132

Scrostando l'intonaco scopri una porticina; ha i cardini arrugginiti, ma con le maniere forti riesci

ad aprirla, spezzando il catenaccio. Dietro si apre un corridoio umido, coperto di ragnatele. Quando le togli, noti che la galleria termina all'improvviso. Procedi fino in fondo e scopri che è chiusa da una lastra di pietra perfettamente squadrata; con un calcio riesci a smuoverla, facendola precipitare nel nero abisso che si trova al di là.
Sbirciando nella voragine capisci di trovarti davanti ad un pozzo verticale. Dall'altro lato c'è una scala; la raggiungi e inizi a scendere, piantando bene i piedi sul primo piolo. Vai al **130**.

133

Finalmente liberi, scrutate la radura per scoprire chi ha tentato di uccidervi. Nell'oscurità riuscite soltanto ad individuare una figura curva, incappucciata, che sgattaiola tra gli alberi per rifugiarsi dalla parte opposta della radura; ma è troppo lontana per poterla raggiungere.
Arrabbiati e perplessi, vi accampate in mezzo alla radura per il resto della notte, stabilendo turni di guardia per dare l'allarme nel caso che la figura incappucciata si ripresenti.
Quando finalmente si fa giorno, vai al **139**.

134

Vi avvicinate guardinghi all'entrata della galleria. Una serie di bassi gradini di pietra conduce nell'oscurità sottostante, scomparendo alla vista dietro una curva. Scendete lentamente la scala fianco a fianco, scrutando accuratamente davanti a voi. Mentre proseguite, scorgete un vago barlume di luce, che si fa sempre più intenso, finché non vi ritrovate in una vasta caverna sotterranea. Qui si presenta ai vostri occhi una visione strana e inquietante.
La caverna è illuminata dalla luce tremula di alcu-

ne torce, e all'altra estremità noti la sagoma mostruosa del Drago che hai incontrato entrando nella Valle. Sei sorpreso di trovarlo qui, ma lo sei ancora di più al vederlo imprigionato da magici legami che gli impediscono di muoversi e di servirsi della sua magia contro un gruppo di sei uomini armati o di uno spadone o di una verga da mago, che lo assalgono da ogni lato.
Lingue di fuoco magico e bagliori di lame si susseguono rapidamente mentre gli uomini attaccano il prigioniero. Il Drago perde sangue da diverse profonde ferite e presenta bruciature su quasi tutto il corpo, il che ti sembra quasi impossibile, perché i Draghi sono immuni alle fiamme; ma queste bruciature sono state provocate dall'energia scagliata contro di lui dai maghi.
Pur non essendo un mago esperto, puoi immaginare quali poteri e quali forze si siano dovute utilizzare per immobilizzare tanto saldamente un essere così potente. Di certo questi maghi devono essere grandi, i migliori tra le loro genti. Fate qualche passo per vedere meglio, sussultando quando un'altra sfera di fuoco colpisce il Drago facendolo ruggire di dolore. Vai al **232**.

135

Seguendo il sentiero che corre lungo la riva del torrente, giungete nel punto in cui le acque precipitano in un burrone dalle pareti scoscese. Contemporaneamente la vegetazione all'altro lato del sentiero si fa più fitta, e diventa più difficile scorgere qualcosa. Cominciate a sentirvi nervosi: sembra il luogo ideale per un'imboscata.
Mentre questi pensieri angosciosi si affollano nella vostra mente, vedete due figure spuntare dalla vegetazione e avanzare con passo strascicato nella vostra direzione. Dalla loro andatura e dal fetore

che assale le vostre narici intuite che si tratta di Zombi. Dovrete combattere. Sfortunatamente però sono armati di lunghi e pesanti tridenti e potranno colpire per primi. Gli Zombi hanno un punteggio di Forza molto alto, in quanto dovrete colpirli ripetutamente finché non potranno alzare neppure un dito contro di voi. La magia non ha alcun effetto su di loro.

Primo Zombi	Tridente 6	Forza 10
Secondo Zombi	Tridente 7	Forza 10

Se vincete entrambi, vai al **293**.
Se tu vinci ma Issel muore, vai al **63**.

136

Nascosto in fondo alla caverna c'è un vecchio curvo e rugoso. Non sembra averti notato, ma parla senza voltarsi. «Coloro che cercano la Valle dei Sogni vengono sempre da me» dice, «ma pochi sono dotati dei poteri che avverto in te, Darian. Potresti diventare un grande mago, col tempo. Perché sprecarlo inseguendo un sogno impossibile? Se il piombo si potesse mutare in oro, l'incantesimo sarebbe stato scoperto molto tempo fa, ma non è stato così. La tua ricerca è destinata a fallire». Non vuoi credere all'eremita, e gli chiedi se ha le prove che ciò che cerchi non esiste. «No» sospira, girandosi verso di te e facendoti così notare che è cieco. Le sue orbite vuote e inespressive guardano fisso nella tua direzione, come se volessero scrutare nella tua anima. «Allora continuerò la mia ricerca» dichiari fermamente. L'eremita alza le spalle. «Non avevo molte speranze di farti cambiare idea, ma dovevo tentare. Bene. Ho qui un piccolo dono per te; è un amuleto che contiene una matrice di energia». Fa schioccare le dita rinsecchite

e un disco d'oro, appeso ad una catena d'argento, vola nelle tue mani tese. «L'energia contenuta in questo amuleto potenzierà d'ora in poi i tuoi incantesimi» dice. «Non sarà più necessario che tu faccia ricorso alle tue sole forze per difenderti».

Ti metti rispettosamente al collo la catena con l'amuleto, ringraziando l'eremita (vai al **344**)?
O rifiuti il dono, che potrebbe celare pericoli (vai al **296**)?

137

La torre è alta più di 90 metri ed ha uno spessore di circa 20 metri; è fatta di una pietra simile al marmo, venata d'oro, tanto lucida da riflettere come uno specchio. Sul lato che hai di fronte si apre una porta ad arco; all'interno la torre è riccamente illuminata e sembra essere stata abitata di recente. Entri nella torre e vai al **275**.

138

Scivolando dolcemente nell'acqua ti dirigi verso la riva opposta. Così facendo noti un ceppo che fluttua verso di te trasportato dalla corrente; quando si fa più vicino ti accorgi che si muove, e che non si tratta di un ceppo ma di un alligatore con le fauci spalancate. Devi affrontarlo per poter raggiungere la riva opposta.

Alligatore	Zanne 8	Forza 8

Se vinci, vai al **12**.

139

Al giungere dell'alba siete entrambi svegli ed an-

siosi di muovervi. Se avete perduto punti di Forza, il giorno o la notte prima, potete riportare la Forza al punteggio originario prima di rimettervi in viaggio. Vai al **342**.

140

Concludete che lo spazio aperto della radura vi permette una miglior visione d'insieme, quindi stendete il mantello sull'erba bagnata e vi preparate per la notte, stabilendo turni di guardia. Vai al **139**.

141

L'oggetto posato sul tavolo nero è un pezzo di legno pietrificato. Sembra dotato di poteri magici, quindi lo metti nello zaino.

Ti avvicini al tavolo che si trova più avanti, appoggiato alla stessa parete (vai al **294**)?
Ti dirigi verso il tavolo appoggiato all'altra parete (vai al **255**)?
Ti avvicini al tavolo che si trova all'estrema destra (vai al **243**)?
O ti dirigi verso le porte di bronzo (vai al **297**)?

142

Tutte le caverne sembrano abbandonate, quindi ne sceglіete una piccola per trascorrervi la notte. Dopo mangiato Issel si addormenta quasi subito, lasciando a te il primo turno di guardia.
Ad un certo punto, nel cuore della notte, senti qualcosa muoversi e, allarmato, ti alzi in piedi per indagare. Ma prima che tu possa raggiungere l'entrata della caverna, una frana di rocce e massi la blocca.
Quando Issel si alza, ti metti ad esplorare accura-

tamente l'imboccatura. Un soffio d'aria fresca ti dice che non è del tutto sbarrata, e spostando cautamente una pietra riesci a scorgere un pezzetto di cielo stellato. Vai da Issel a dirgli cos'hai scoperto e anche quel che hai sentito prima della frana.

Qualcuno di voi vuole usare l'incantesimo Rivelapericoli (vai al **66**)?
O vi impegnate ad aprire un varco per uscire (vai al **197**)?

143

Sebbene le tue intenzioni siano pacifiche, quelle dello sconosciuto non lo sono affatto. Infatti solleva la spada e si dirige in fretta verso di te: dovrai affrontarlo.
Per scoprire i punteggi di Forza e di Scherma del tuo avversario devi chiederli ad Issel, perché è lui che ti sta di fronte. Trascrivi i valori sul tuo Foglio d'Identità (usa una delle caselle «Combattimento», se vuoi) prima di iniziare il duello.
Chi possiede il punteggio di Agilità più alto può colpire per primo. Se siete pari, gettate un dado a testa: chi ottiene il numero più alto può colpire per primo. Se decidete di servirvi della magia, l'incantesimo formulato da quello che possiede il punteggio di Agilità più alto avrà effetto prima di quello dell'avversario.
Se in qualsiasi momento desideri interrompere il duello, devi rinunciare a colpire quand'è il tuo turno e chiedere a Issel di fare lo stesso. Se rifiuta, può colpirti.

Se riesci ad interrompere il duello, vai al **93**.
Se vinci, vai al **68**.

144

Tu ed Issel vi siete impegnati a sognare assieme;

ora chiedi al tuo compagno i punteggi di Scherma e di Forza e trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (usa una delle caselle «Combattimento», se lo desideri). Riporta la tua Forza al punteggio originario e accertati che Issel faccia lo stesso.
Trovate un posto spazioso e confortevole per sdraiarvi e vi addormentate assieme. Vai al **59**.

145

Quando vedi Issel morto ai tuoi piedi la furia che ti aveva sopraffatto svanisce, e fissi inorridito il cadavere del tuo amico e compagno: puoi soltanto immaginare che entrambi abbiate subito l'influsso di qualche incantesimo. Addolorato, ti inginocchi e copri con il mantello il volto del tuo amico, chiedendoti chi diventerà ora Re di Franzos. Tutto ciò comunque non è affar tuo, così ti rialzi e imbocchi il sentiero che ti conduce alla Sfinge degli Enigmi. Vai al **102**.

146

Spostando lentamente la mano dall'impugnatura della spada resti perfettamente immobile, mentre gli uomini si avvicinano. Non ti disarmano, ma dopo averti interrogato sullo scopo che ti ha condotto nella foresta ti scortano lungo un breve tratto di sentiero, fino ad una piccola radura dominata da parecchi grossi alberi. Guardando in su, vedi che i più grandi servono da fondamenta ad una città che si sviluppa in senso verticale. Ogni ramo sorregge una piattaforma di legno, e dappertutto ci sono ponti e scale di corda; sopra di te ardono addirittura dei fuochi, attentamente sorvegliati.
Vieni invitato a salire una scala di corda; obbedisci, e giunto in cima sei accolto dal capo del Popolo della Foresta e da un suo compagno. Una rapida indagine mentale ti rivela che il suo amico è

un mago, dai poteri maggiori dei tuoi; questa gente evidentemente non vuole correre rischi. Se tenterai di usare la magia, puoi aspettarti rappresaglie immediate.
Il capo ti pone numerose domande sulla tua ricerca della Valle dei Sogni, poi sorride. «Senza saperlo, ti trovi quasi sopra la Valle» dice. «I miei uomini ti ci condurranno. Ti auguro buona fortuna nei sogni, Darian!» Vai al **265**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:
		265
Issel:	**296**	230
	altro	265

147

Aprendo gli occhi vedi che nulla è cambiato: sei ancora nella Valle dei Sogni. Anche Issel ha gli occhi aperti e l'aria altrettanto perplessa; sembra sospettare che state ancora sognando. È facile accertarsene: nell'ultimo sogno la magia non funzionava; se non funzionerà neppure adesso, saprete che state ancora sognando.

Provi a formulare un incantesimo (vai al **251**)?
O lasci che lo faccia Issel (vai al **343**)?

148

Fate un altro passo e la sala rivestita di marmo svanisce; vi ritrovate in mezzo ad un'ampia arena circolare. Il vecchio e il suo trono sono ancora lì, poco lontano, ma tra voi e loro c'è un'orribile creatura dalla testa di toro e dal corpo d'uomo: un Minotauro!

Il mostro vi carica, perciò preparatevi a combattere. Vi attaccherà a turno e dovrete stare in guardia, perché le ferite provocate dalle sue corna sono talmente gravi che perderete 4 punti di Forza ogni volta che vi colpirà.

Minotauro	Corna 8	Forza 14

Se Issel muore nella lotta, vai immediatamente al **34**.
Se riuscite ad uccidere il Minotauro e sopravvivete entrambi, vai al **149**.

149

Quando il Minotauro muore, l'arena svanisce in un alone di luce e vi ritrovate nuovamente nella sala rivestita di marmo. Il vecchio è ancora tranquillamente seduto, ma ormai avete la certezza che non sta dormendo. Muovete ancora qualche passo nella sua direzione, ma con grande sorpresa scoprite che il pavimento sotto i vostri piedi ha assunto la forma e la consistenza di una nuvola! State camminando su una nuvola bianca, verso il punto in cui il vecchio fluttua sul suo trono.
Credete che le nubi siano solide? Naturalmente no, ma ora dovrete crederci per forza. Concentrandovi il più possibile, cercate di convincervi che la sostanza bianca e soffice sulla quale state camminando è in realtà abbastanza solida da sostenervi. Per concentrarvi su quest'idea fate uno sforzo tale che perdete 1 punto di Forza (se il punteggio totale va a 0, significa che siete morti).
Per provare se la tua convinzione è sufficientemente forte, dovresti lanciare due dadi.

Se ottieni 8 o più, vai al **122**.
Se ottieni meno di 8, vai al **166**.

continua

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		122	**166**
Issel:	**200**	89	207
	altro	122	166

150

Non puoi accettare. Anche se Issel decide di salire la scala e tornare alla Valle dei Sogni e alla sua ricerca, tu non puoi andartene come se niente fosse.
«Non prenderò parte a questa tortura» dici. «E se non la smettete anche voi, dovrò costringervi a farlo». Con la spada sguainata affronti i sei uomini riuniti, preparando già nella tua mente gli incantesimi che userai assieme ai colpi di spada.
Gli uomini sorridono, e uno di loro fa un passo avanti. «Lasciatelo a me» dice, sollevando lo spadone. Nello stesso momento uno dei maghi alza un dito e una sfera di fuoco spegne la vita di Issel che si accingeva a correre in tuo aiuto.
Cercando di reprimere un impeto di rabbia, affronti il tuo avversario. Devi combattere con lui.

Guerriero	Spada 11	Forza 8

Se vinci, vai al **208**.

151

Il mago acconsente e tu ed Issel vi appartate. Tuttavia, servendoti di un incantesimo molto semplice, comprendi che il mago vi sta ancora ascoltando e scuoti leggermente la testa quando Issel inizia a parlare. Devi prendere una decisione da solo.

Accetti l'offerta del mago e ti unisci ai saggi che combattono contro il Drago (vai al **331**)?
Torni in superficie, alla Valle dei Sogni, per continuare la tua ricerca (vai al **110**)?
O cerchi di persuadere questi uomini a smettere di torturare crudelmente, e senza ragione, il Guardiano della Valle dei Sogni (vai al **284**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:		
		110	**284**	**331**
Issel:	**30**	110	150	261
	157	26	284	97
	319	26	313	331

152

Cercando il modo di aggirare l'ostacolo ti fai strada attraverso la vegetazione, verso un lato del cancello. Quando sbirci tra i cespugli per vedere quale specie di trappola o di benvenuto attenda l'incauto viaggiatore, una grossa mano scende dall'alto e viene a prenderti nel tuo nascondiglio.
«È inutile tentare di evitare la Sfinge» tuona una voce profonda. Vai al **159**.

153

Seguendo il sentiero, camminate per diverse ore prima di giungere ad un punto morto. La strada è infatti sbarrata da un alto cancello di legno che vi impedisce di proseguire. Quando vi fermate, una grossa testa sbircia da sopra il cancello e lo sguardo di due occhi di carbone vi trafigge.

«Bene...» tuona il mostro con voce cavernosa, alzandosi sulle zampe posteriori e facendo così intravedere le ali ripiegate sul dorso. «Hmm... *due* Cercatori, eh? Molto bene...» Rimanendo per un attimo sulle zampe posteriori, la Sfinge tende le grosse mani pelose verso di voi e vi afferra sollevandovi in aria. Vai al **210**.

154

Decidete di non dare nulla al mendicante, ma mentre state per allontanarvi scuotendo la testa, quello balza in avanti afferrando la spada. Con un urlo cerca di colpirti, ma riesci a scansarti appena in tempo. Ovviamente quell'uomo è pazzo, ma non vedi altro modo di fermarlo se non combattendo.

Il mendicante attaccherà prima l'uno e poi l'altro, a turno, e comincerà con te.

Mendicante	Spada 9	Forza 8

Se sopravvivete entrambi, vai al **22**.
Se sopravvivi soltanto tu, vai al **181**.

155

Decidete chi di voi due si arrampicherà sull'albero. Il prescelto dovrà lanciare un dado e ottenere un numero uguale o inferiore al punteggio di Agilità per potersi arrampicare senza difficoltà, altrimenti resterà ferito e perderà 2 punti di Forza prima di ritentare.
Quando il prescelto sarà riuscito a raggiungere la cima, vai al **14**.

156

Apri lentamente gli occhi. La Valle dei Sogni è svanita e ti trovi all'entrata di una stanza ottagonale dal soffitto a cupola. Davanti a te una fontana di marmo emette sottili spruzzi di un liquido azzurro che diffonde nell'aria un vago sentore di fiori. Alzando lo sguardo vedi che la cupola presenta sfumature verdi, di affreschi sbiaditi appena visibili. Lungo i quattro lati più corti si trovano dei tavoli di ossidiana, ornati di intricati decori, sui quali sono posati strani oggetti. All'altra estremità della stanza vedi una coppia di porte di bronzo, decorate da scene elaborate che raffigurano maghi intenti a formulare incantesimi.

Esamini l'oggetto che si trova sul tavolo a destra (vai al **255**)?
Esamini l'oggetto che si trova sul tavolo a sinistra (vai al **141**)?

continua

Esamini l'oggetto che si trova sul tavolo all'estrema destra (vai al **243**)?
Esamini l'oggetto che si trova sul tavolo all'estrema sinistra (vai al **294**)?
Oppure ti avvicini alle porte di bronzo (vai al **297**)?

157

Ancora provati per gli sforzi fatti durante il sogno, gironzolate un po' per la Valle e alla fine vi sedete accanto al laghetto per discutere la prossima mossa. A quanto pare, se nella Valle ci sono più persone fanno tutte lo stesso sogno; quindi decidete di fare i prossimi sogni in sequenza: prima sognerete di trasformare il piombo in oro; poi, se il sogno avrà successo, sognerete che Issel diventa re. Se nessuno dei due sogni funzionerà, dovrete decidere chi se ne andrà dalla Valle per lasciare l'altro sognare da solo.
Dopo aver riposato e mangiato, riportate la Forza al livello iniziale. Poi vi sdraiate di nuovo, concentrandovi su cosa dovete sognare, e ben presto cadete addormentati. Vai al **147**.

158

Avanzi cautamente tra gli alberi, ma ad un tratto ti fermi ad osservare una scena abbastanza strana: c'è un uomo, in piedi, con in mano una spada accanto al cadavere di un altro uomo. Ti guarda mentre ti avvicini, ma la tua attenzione è ancora rivolta al corpo disteso a terra: poco lontano ci sono una rete e un tridente, che sembrano caduti durante un combattimento, ma lo stato di decomposizione del corpo fa pensare che sia stato ucciso molto tempo fa. Ad un tratto noti con raccapriccio che il cadavere si sta ancora muovendo: dev'essere uno Zombi! L'uomo in piedi dev'essere un po-

tente guerriero, se è riuscito a battere un morto vivente.

Vuoi estrarre la spada e combattere (vai al **56**)? Oppure vuoi avvicinarti lentamente, con la mano alzata in segno di pace (vai al **93**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		56	**93**
Issel:	**118**	56	143
	altro	56	93

159

Sollevandoti in aria al di sopra del cancello, la Sfinge ti porta all'altezza degli occhi e sorride, rivelando dei denti aguzzi.
«Bene, piccolo Cercatore» dice, «sei pronto a sottoporti alla prova? Ti porrò un indovinello. Se risponderai correttamente, potrai proseguire; altrimenti...» Abbassa lo sguardo in un punto dove noti un mucchio di ossa umane. Non hai dubbi su quale sarà il tuo destino se non risponderai esattamente.
«Non tentare di usare la magia» dice il mostro. «Mi accorgo dei tuoi poteri, ma non avranno alcun effetto su di me». Alzando le spalle tenti di infondere coraggio nella tua voce e inviti la creatura a dire l'indovinello.
«Molto bene» dice. «Ecco la mia domanda:

Ardo nel cuore degli uomini
Brillo più del sole
Molti per me uccisero, molti per me moriranno
Tanti parlano di me, ma pochi mi possiedono.
Chi sono?»

Anche se la risposta ti sembra ovvia, chiedi alla Sfinge un po' di tempo per pensare. «Naturalmente» ti risponde. «Ma è un indovinello facile. Non metterci troppo!» E fa un ampio sbadiglio.

Rispondi «L'oro» (vai al **228**)?
Rispondi «L'onestà» (vai al **125**)?
Oppure rispondi «Il potere» (vai al **326**)?

160

Ti metti a correre, gridando ad Issel di seguirti, ma quello non ti presta attenzione. Ti precipiti verso gli alberi che costeggiano la radura, ma quando li hai quasi raggiunti resti bloccato da una potente forza magica. Cercando di liberarti dall'incantesimo, ti volti e vedi l'eremita avvicinarsi con un dito puntato nella tua direzione. Anche Issel è in preda all'incantesimo, e quando l'eremita passa accanto al suo corpo immobile vedi un bagliore d'acciaio e il tuo amico che si accascia con la gola tagliata. Per un attimo resta sospeso a mezz'aria, trattenuto dall'incantesimo del mago, ma crolla esanime al suolo quando l'effetto cessa.
L'eremita si avvicina sempre di più, ma per quanti sforzi tu faccia non riesci a liberarti. Si ferma accanto a te alzando nuovamente il coltello insanguinato...
La tua avventura termina qui.

161

«La sapienza?» rispondi dubbioso, ma il sorriso sul volto della Sfinge ti dice che hai risposto correttamente. Il mondo attorno a te ridiventa solido, e ti guardi intorno per sapere cos'è accaduto ad Issel. Con tua grande sorpresa, non c'è più.
La Sfinge annuisce con aria comprensiva. «Temi per il tuo compagno?» dice. «Non preoccuparti. È

ancora vivo, ma non era degno di entrare nella Valle dei Sogni; deve sapere di più sulla verità prima di avventurarsi nuovamente nella foresta».
La Sfinge ti posa delicatamente a terra. «Hai superato la prova, giovane mago, e ora avrai bisogno di tutta la tua intelligenza e di tutta la tua sapienza per entrare nella Valle e sognare bene. Buona fortuna, Darian, e ricorda la risposta che hai dato alla mia domanda. Sapienza e saggezza sono le cose più difficili da trovare, e le più preziose del mondo». Ancora leggermente turbato dalla scomparsa del tuo amico, riesci soltanto a fare un cenno di ringraziamento prima di imboccare il sentiero in direzione della Valle dei Sogni. Vai al **188**.

162

Il corpo di Issel svanisce sotto i tuoi occhi in un alone di luce, mentre al suo posto appare il vecchio che avevi visto seduto in trono nel sogno. Spalanca gli occhi, si alza in piedi di scatto, sguaina la spada e si avvia verso di te con passo deciso.
Se possiedi l'incantesimo della Psicocinesi, lo puoi usare per immobilizzarlo mentre gli parli (vai all'**86**). Se non hai l'incantesimo dovrai combattere con lui all'ultimo sangue.

Vecchio	Spada 10	Forza 4

Se vinci, vai al **330**.

163

Sguaini cautamente la spada ed entri nella bocca della caverna, le cui pareti contengono frammenti di quarzo luccicante che brillano di una magica luce interna. Ben presto ti ritrovi in un'ampia cavità; nella roccia sono scavati scaffali e nicchie sui quali è disposto un vasto assortimento di libri di

magia e di pozioni. Al centro della grotta un groviglio di tubi e alambicchi di vetro emette borbottii musicali. Vorresti proseguire, ma ti ritrovi immobilizzato da un sortilegio.

Tenti di spezzarlo con l'incantesimo della Psicocinesi, e poi te ne vai al **3**?
O aspetti di sentire quel che ha da dirti il mago che si trova nella grotta (vai al **136**)?

164

Decidi di rientrare nella foresta e, affidandoti alla fortuna, ti infili tra i cespugli. Ma la fortuna sembra averti abbandonato: calpestando un mucchio di foglie secche hai la sorpresa di sentirti franare il terreno sotto i piedi. Sei caduto in una trappola mortale, sul cui fondo sono conficcate delle lame affilate. Chi può aver sistemato una trappola simile nel bel mezzo di una foresta ignota? Non lo saprai mai.
La tua avventura termina qui.

165

Allontanandoti dal lago, confuso da ciò che hai visto e stordito dalla concentrazione di poteri che pervadono la zona, vedi con la coda dell'occhio una spada calare su di te. È Issel! Ti scansi giusto in tempo, e devi sfoderare la spada per combattere con lui.
Prima di iniziare, riporta sul tuo Foglio d'Identità i punteggi di Issel.

Se vinci, vai al **307**.
Se riesci ad interrompere il duello, vai al **300**.

166

Non sei riuscito a convincerti che la superficie su cui cammini è solida, quindi sprofondi rapidamen-

te. Ben presto sei circondato dalla sostanza bianca e ti senti precipitare a velocità crescente verso il suolo, che si fa sempre più vicino. Pochi secondi prima dell'impatto, sussulti e ti metti a sedere. Apri gli occhi e con tua grande sorpresa ti ritrovi nella Valle dei Sogni. Sei riuscito a svegliarti pochi secondi prima di morire! Dai un'occhiata ad Issel e vedi che sta ancora sognando; devi aspettare che si svegli. D'ora in avanti ignora i numeri che Issel chiama, finché non si tratta di uno dei seguenti: **162** o **17**.

Se Issel chiama il **162**, vai al **162**.
Se chiama il **17**, vai al **71**.

167

«La magia non ha alcun effetto su di me» tuona l'enorme mostro, «e questa non è stata una mossa intelligente, Darian. Non posso permetterti di entrare nella Valle con un atteggiamento simile».
La grossa mano si chiude su di te e inizia a stringere mentre tu sprofondi nelle tenebre.
La tua avventura termina qui.

168

Non dimenticare che hai perso 1 punto di Forza. L'incantesimo Rivelapericoli dimostra che qualcun altro nelle vicinanze si sta servendo della magia, e precisamente dell'incantesimo della Psicocinesi, potente e a volte mortale.

Indaghi sull'origine di questi poteri (vai al **158**)? O l'ignori, percorrendo rapidamente la salita per tornare nella foresta (vai al **211**)?

169

Ringrazi i tuoi nuovi amici per l'offerta di un compagno, ma rifiuti gentilmente; essi annuiscono

comprensivi e portano via Issel. Poi conducono anche te via dalla Città del Popolo della Foresta, lungo uno stretto sentiero che corre tra gli alberi. Vai al **265**.

170

Avvicinandoti guardingo declini le tue generalità all'uomo in attesa, che ti dice di essere Issel, un avventuriero squattrinato venuto nella foresta per trovare la Valle dei Sogni e riconquistare così i suoi diritti di legittimo re del paese.
Dopo aver conversato per un po', devi decidere se vuoi continuare la tua ricerca in compagnia di quest'uomo o da solo. Se decidi di continuare assieme a lui, chiedigli quali sono i suoi punteggi di Scherma e di Forza e trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (usa una delle caselle «Combattimento», se lo desideri).

Se vuoi proseguire con Issel, vai al **5**.
Se decidi di continuare da solo, prendi congedo da lui e vai al **262**.

171

Quando arrivate ad una decisione, cogliete un movimento con la coda dell'occhio e vi girate di scatto, vedendo così l'eremita alzare una mano. Una lingua di fuoco diretta contro Issel si sprigiona dalle sue dita, ma il tuo amico riesce a scansarsi appena in tempo.
Cerchi di contrattaccare, ma scopri che i tuoi incantesimi più potenti non hanno alcun effetto sull'eremita e che Issel non può avvicinarsi al vecchio tanto da poterlo colpire con la spada. Pur nella difficile situazione in cui ti trovi, non puoi fare a meno di ammirare la maestria di questo vecchio mago.

È chiaro che sarà quasi impossibile uccidere l'eremita, ma non avete la possibilità di discutere sul da farsi.

Senza consultare Issel, rimani e continui a combattere (vai al **270**)?
O fuggi (vai al **160**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		160	**270**
Issel:	**227**	113	131
	altro	160	270

172

Scuoti la testa, rifiutando di obbedire agli ordini del Drago. Anche Issel ha rifiutato ed entrambi attendete che il Guardiano sfoghi le sue ire su di voi. Ma con vostra grande sorpresa, la gigantesca creatura di bronzo si limita a sorridere gentilmente, abbassando la grossa testa. «Ben fatto» dice. «Avete superato la prova finale e vi ritengo entrambi abbastanza valorosi da poter sognare qui. Ma devo avvertirvi che i sogni avranno la forza della realtà, e tutto ciò che sognerete si avvererà al risveglio, fintantoché riuscirete a tenerlo sotto controllo con la volontà. Ma chi può controllare i propri sogni? Nell'animo umano si celano pericoli, pericoli che ritroverete qui. Vi avverto: potreste incontrare la morte, sopraffatti da qualche strana apparizione creata dal male che si nasconde in ogni uomo. Se morirete nel sogno, il mostro che vi avrà ucciso tornerà al vostro posto nel mondo reale».
Ascoltate sconvolti la conclusione del discorso del Drago. «Ecco perché questo luogo viene chiama-

to Foresta Piangente» dice. «Le creature d'incubo create dalla mente di coloro che hanno ucciso in sogno vagano per questi boschi nel disperato tentativo di tornare al mondo di sogno da cui sono venute. Se uno di voi dovesse morire, ci sarebbe un nuovo mostro a sbarrare la strada agli altri».
La creatura di bronzo emette strani bagliori, e mentre udite le sue ultime parole svanisce rapidamente. «Sognate bene» dice, «e sognate saggiamente...»
Avvicinandovi allo specchio d'acqua ribollente, lasciate cadere gli zaini e vi inginocchiate per bere. Poi vi allontanate di pochi passi barcollando, e crollate a terra esausti. Dovete prendere una decisione comune prima che il sonno si impadronisca di voi.

Sognerete assieme (vai al **36**)?
O cercherete di sognare separatamente (vai al **273**)?

173

Secondo la mappa, poco lontano c'è un sentiero che conduce alla Valle dei Sogni. Non ci mettete molto a trovarlo e ben presto siete sulla buona strada. Camminate per la maggior parte della mattinata; sei di buon umore e nella Foresta Piangente echeggiano le tue esclamazioni di gioia. Vai al **153**.

174

Soddisfatta la tua curiosità, torni nella caverna e ti metti a dormire. Non hai bisogno di aiuto per la tua ricerca, e svegliare uno sconosciuto nel cuore della notte potrebbe avere conseguenze pericolose. Vai al **203**.

175

Riesci a raggiungere il piolo più alto della scala.

Sembra che tenga; quindi, riacquistato l'equilibrio, inizi a scendere. Vai al **130**.

176

Proseguendo lungo il sentiero nella foresta, tra scherzi e risate, non potete fare a meno di pensare che la Valle dei Sogni è quasi a portata di mano. Ma il vostro buon umore svanisce di colpo quando di fronte a voi appaiono due figure, sbucate da un cespuglio. Le riconoscete subito dal passo strascicato: si tratta di Zombi!
La vegetazione è molto fitta, quasi impenetrabile, e dovrete affrontare gli Zombi sul sentiero. Hanno un punteggio di Forza molto alto perché dovrete colpirli finché non potranno più alzare un dito contro di voi. La magia non ha effetto su di loro. Saranno gli Zombi ad attaccare per primi, poiché sono armati di tridenti molto lunghi.

Primo Zombi	Tridente 6	Forza 10
Secondo Zombi	Tridente 7	Forza 10

Se vincete entrambi, vai al **293**.
Se vinci, ma Issel muore, vai al **63**.

177

Hai il cannocchiale?

Se sì, vai al **252**.
Se no, vai al **53**.

178

Con la faccia stravolta dall'ira ti allontani dal lago e sguaini la spada. Non ti servi di un incantesimo solo perché non sei sicuro degli effetti che potrebbe avere nei pressi del Lago degli Specchi, ovvia-

mente sede di poteri magici.
Anche Issel sembra adirato. Sguaina la spada e dalla sua espressione hai la certezza che è pronto a combattere all'ultimo sangue. Prima di iniziare il duello, annota i punteggi di Issel sul Foglio d'Identità. Se vinci, vai al **307**.

179

Acconsenti ad entrare nella Valle dei Sogni con Issel, e ti unisci a lui e alla sua scorta che vi guida lungo un sentiero nella foresta. Dopo circa un'ora di cammino raggiungete un'imponente barriera di legno posta di traverso sul sentiero. Quando vi fermate, una grossa testa irsuta spunta da sopra il cancello e due occhi neri come la pece trafiggono te ed Issel con il loro sguardo.
«Ti abbiamo portato due Cercatori!» grida uno della scorta. «Ti preghiamo di trattarli gentilmente».
La creatura china l'enorme testa in un cenno d'assenso, poi si erge sulle zampe posteriori, mostrando un paio d'ali ripiegate sul dorso, tende le grosse mani pelose e vi solleva da terra. «Li giudicherò rettamente» tuona. Vai al **210**.

180

Mentre fissi il lago, i contorni della visione si sfocano e l'acqua sembra incresparsi ed espandersi fino ad occupare completamente il tuo campo visivo. È come se tu stessi precipitando da una grande altezza, e più ti avvicini più l'immagine si fa chiara. Concentrandoti sulla Valle dei Sogni, vedi due uomini camminare lungo uno stretto sentiero nel bosco: tu ed Issel. Senti la tua voce rallegrarsi perché la Valle è poco lontana, ma l'espressione del volto di Issel non ti piace. Quando abbassi la testa per esaminare ancora la mappa, il tuo com-

pagno estrae un pugnale da sotto il mantello e ti taglia la gola con mossa fulminea. Cadi a terra mentre un sorriso maligno si dipinge sul suo volto. Evidentemente non vuole che tu raggiunga la Valle, anche se non sai perché.
È una visione sconvolgente. Mentre il tuo cadavere ondeggia e svanisce nelle acque dello stagno, devi prendere una rapida decisione. Credi a ciò che hai visto?

Se credi alla visione, devi uccidere immediatamente Issel prima che possa attaccarti (vai al **112**).
Se non ci credi, devi fidarti di quest'uomo che conosci appena (vai al **126**).

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		112	**126**
Issel:	**272**	178	165
	49	112	276
	altro	112	126

181

Il mendicante è morto, ma anche il tuo amico Issel è rimasto a terra. Osservando i cadaveri, maledici il mendicante e ti asciughi una lacrima per la morte del compagno. Devi ancora raggiungere la meta: la Valle dei Sogni. È ovvio che il cartello e il mendicante erano soltanto abili trucchi per indurti a seguire il sentiero dietro la cascata, e attirarti in una trappola. Volgendo le spalle al luogo del combattimento, ma restando in guardia per individuare eventuali pericoli, ti addentri nella foresta.
Cammini per tutta la giornata senza incontrare

niente di interessante, e al calar della notte decidi di accamparti. Ti addormenti subito.
Quando ti svegli, vai al **28**.

182

La porta non si apre. Dev'esserci un'altra via.

Se possiedi l'incantesimo della Mano Fiammeggiante e desideri usarlo, vai al **269**.
Se preferisci fare dietro front e cercare un'altra strada, vai al **177**.

183

Issel fa di tutto per sottrarsi al sogno e svegliarsi nella Valle dei Sogni, ma non ci riesce. Te lo dice e così dovete accettare la cosa, rassegnandovi a sognare insieme. Se non lo hai già fatto, annota i punti di Forza e di Scherma di Issel. Vai al **42**.

184

Vi avvicinate agli sconosciuti alzando una mano in segno di saluto. Quando hanno la certezza che le vostre intenzioni sono buone, cinque di essi tornano dal Drago, che ruggisce nuovamente di dolore, mentre il sesto, un mago, si avvicina per salutarvi. «Chi siete e che cosa fate qui?» vi chiede in tono aspro, e voi glielo spiegate; quando avete finito, sorride. «Sapete poco della Valle dei Sogni» vi dice. «Naturalmente saprete che questa creatura ne è il Guardiano, ma quel che non sapete è che soltanto i suoi poteri mantengono in vita la Valle. Finché lo teniamo prigioniero qui, la Valle conserverà *le proprie caratteristiche, ma se smettessimo di*

torturarlo, ben presto spezzerebbe i vincoli magici con cui lo tratteniamo e fuggirebbe, distruggendo la Valle stessa e gran parte della Foresta Piangente. I saggi di tre regni si riuniscono regolarmente per scegliere i guerrieri e i maghi che avranno il compito di torturare questa creatura in modo da utilizzarne i poteri per il bene dell'umanità». Senza pensarci troppo, Issel dichiara che gli sembra una crudeltà, ma l'uomo scoppia a ridere, anche se la sua espressione accigliata dice che non ha gradito l'osservazione.
«È certamente una crudeltà» dice, come se stesse parlando con un bambino, ma con un'ombra di minaccia nella voce. «Ma se si permettesse al Drago di liberarsi, ciò che gli facciamo non sarebbe nulla paragonato al terrore e alle sofferenze che seminerebbe nel mondo esterno. Questo è l'ultimo dei Draghi, il più potente della sua stirpe, una stirpe che in tempi remoti ha provocato devastazioni indescrivibili. Le torture che gli infliggiamo sono bazzecole in confronto al male che ha fatto nella sua lunga vita». Detto ciò, il mago vi invita ad aiutare lui e i compagni. Decidete di comune accordo cosa dovete fare.

Accettate (vai al **331**)?
O chiedete un po' di tempo per discuterne (vai al **151**)?

185

Nonostante tu gli faccia un cenno di saluto con la mano, lo sconosciuto sguaina la spada e ti si avvicina guardingo.

Se desideri sguainare anche tu la spada e combattere, vai al **195**.
Se insisti nel mostrare che non hai intenzioni minacciose, vai al **170**.

continua

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		195	**170**
Issel:	**323**	195	195
	altro	195	170

186

Fuggendo dalla Valle in agonia ti soffermi con Issel poco lontano, per guardare il caos devastatore che si sta scatenando nel luogo tranquillo dove avete sognato. La Foresta Piangente reclama ciò che le è stato negato per tanto tempo.
Volgendo le spalle alla scena, percorrete un breve tratto del sentiero verso la Sfinge degli Enigmi, che vi aspetta. Avverti già il fremito dell'immortalità scorrerti nelle vene e ti senti giovane e in perfetta forma. Ti sembra un peccato dover condividere questo dono con Issel. Dopotutto, lui se lo merita?

Se pensi che faresti meglio ad uccidere Issel, vai al **246.**
Se pensi che sarebbe una follia, vai al **108**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		246	**108**
Issel:	**104**	323	277
	altro	246	108

187

«L'oro» dici in tono sicuro, e la Sfinge sorride leggermente scuotendo però la testa.
«No, Darian» ti dice. «Se pensi che l'oro sia la cosa più preziosa del mondo, hai ancora molto da

imparare. L'oro è soltanto un giocattolo, una cosa bella da guardare e da usare, ma non ha alcun valore al di là di quello che gli danno gli uomini. Se ritieni che l'oro sia la cosa più preziosa del mondo, hai poche speranze nella Valle dei Sogni. Dovresti tornare indietro e imparare qualcosa di più».
Mentre parla ti senti svenire, e ben presto tutto si fa buio intorno a te. Quando riapri gli occhi ti trovi fuori dalla Foresta Piangente, sulla Grande Strada Orientale dov'era iniziata la tua avventura. Non c'è traccia di Issel e poco lontano sorge la locanda dove hai trascorso quella notte di pioggia prima di entrare nella foresta. Sopra di te si stanno accumulando nubi temporalesche...
Anche se potrai rientrare nella foresta (ripartendo dall'**1**), per ora la tua avventura termina qui.

188

Mentre la Sfinge degli Enigmi scompare, giri una curva del sentiero e improvvisamente ti ritrovi all'ingresso della Valle dei Sogni. Non è affatto come te l'aspettavi dopo il pericoloso cammino attraverso la Foresta Piangente. Un ruscello gorgogliante sgorga in superficie al centro della Valle, formando un laghetto tra le rocce. Alcuni salici piangenti circondano il laghetto con le loro fronde e dappertutto si sente un dolce profumo di fiori. Due rocce coperte di muschio formano un rifugio naturale e una serie di pietre più piccole, accuratamente disposte in circolo, indicano il luogo in cui generazioni di Cercatori hanno allestito i loro fuochi da campo. Il tappeto erboso della Valle è soffice e invitante, e i raggi del sole che filtrano tra gli alberi conferiscono al luogo un'eccitante atmosfera magica.
Mentre osservi rapito la scena, una brezza leggera ti sfiora di lato facendoti voltare, ma al vedere ciò

che si presenta ai tuoi occhi resti di sasso. Non osi muovere un muscolo né pensare di servirti della magia, di fronte all'enorme creatura che attende pazientemente all'ingresso della Valle: un Drago! L'imponente animale di bronzo china la testa per studiarti accuratamente. Si dice che lo sguardo dei Draghi provochi la pazzia, quindi distogli gli occhi quando ti rivolge la parola. «Benvenuto alla Valle dei Sogni, Darian; io ne sono il Guardiano. Prima che tu possa entrare dovrò giudicare se ne sei degno». Ammutolito, riesci soltanto a fare un cenno di assenso, ma ciò che ti dice poi il Drago ti lascia di stucco. «Bene, allora, giovane mago! Usa contro di me le tue magie più potenti» ordina il mostro.
Non riesci a credere alle tue orecchie. Quest'enorme essere invulnerabile vuole che tu lo attacchi? Di certo si tratta di un pretesto per ucciderti, ma cosa farà se non agirai come ti ha detto?

Se vuoi attaccare il Drago, vai al **29**.
Se non vuoi farlo, vai al **295**.

189

Dopo aver mangiato un po' di cibo freddo, ti avvolgi nel mantello in cerca di calore e cadi in un sonno agitato. Vai al **203**.

190

Guardando il cadavere del tuo amico non puoi fare a meno di pensare che forse lui aveva ragione e tu torto. Ma ora è troppo tardi per cambiare idea. Alzando lo sguardo, scopri che i sei uomini sono svaniti e che il Drago è libero accanto a te.
«Hai agito male, falso Cercatore» ti dice. «Avresti dovuto distinguere il sogno dalla realtà, ma vedo che non ci sei riuscito. E ora dovrai pagare per la

tua decisione». Indietreggia e poi si avventa su di te con tutto il suo peso.
La tua avventura termina qui.

191

Ansante, e a malapena in grado di reggerti in piedi, guardi il corpo del Minotauro. Quando il mostro esala l'ultimo respiro, resti senza fiato vedendo che i contorni del suo corpo insanguinato sfumano e si trasformano in quelli del tuo compagno Issel.
Osservi tristemente il cadavere del tuo amico, poi ti accingi a fare il tuo dovere: pochi minuti di scavo e Issel riceve una degna sepoltura. Poi ti cerchi un luogo tranquillo dove riposare e ti addormenti. Vai al **156**.

192

Il coccodrillo più vicino esplode non appena il tuo incantesimo lo colpisce, mentre l'altro, ormai interessato ai ghiotti bocconcini che gli hai procurato ti ignora completamente. Affrettando il passo, e sguazzando nell'acqua, ti sforzi di trascinare le membra esauste sull'altra sponda del fiume, ma appena la raggiungi un cinghiale esce a precipizio dal sottobosco, diretto contro di te: devi combatterlo. Prova con un incantesimo Colpo Mortale, se hai Forza sufficiente.

Cinghiale	Zanne 6	Forza 8

Se sopravvivi alla lotta, vai al **224**.

193

Apri gli occhi nella Valle dei Sogni. Tutto sembra normale, e anche Issel è seduto accanto a te. Gli chiedi ansioso se ha fatto lo stesso tuo sogno e ti

risponde di sì. Può essere vero? Possiedi davvero la vita eterna e l'incantesimo che tramuta il piombo in oro? Frughi nello zaino e trovi uno strano amuleto.
«È vero!» gridi, e l'eccitazione vi travolge entrambi. I vostri festeggiamenti vengono però interrotti da un rombo di tuono, e da un terremoto che vi fa tremare il terreno sotto i piedi. Vai all'**84**.

194

Tornato nella foresta, ti fai strada attraverso la fitta vegetazione. Senti uno scroscio d'acqua in lontananza e acceleri il passo, ma prima di uscire dal bosco hai l'impressione di sentire qualcosa di strano intorno al collo e devi fermarti per non restare strozzato. Uno degli alberi vicini ha allungato un ramo lungo e sottile e te l'ha avvolto intorno al collo. Il ramo stringe sempre di più, impedendoti di respirare, e altri si allungano cercando di afferrarti. Devi combattere con quest'albero per poter fuggire, ferendolo al punto da fargli perdere 6 punti di Forza in quattro scontri, altrimenti morirai strangolato.

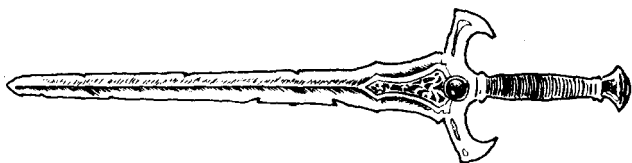
Albero Strangolatore	Rami:	strangolano in 4 scontri
	Forza	6

Se vinci, corri verso l'acqua e vai al **18**.

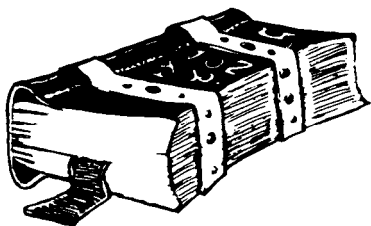
195

Devi combattere con lo sconosciuto. Per conoscere i suoi punteggi di Forza e di Scherma devi chiederli ad Issel, perché è lui che ti sta di fronte. Trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (usa una delle caselle «Combattimento», se lo desideri) prima di iniziare il duello.

Chi possiede il punteggio di Agilità più alto può mettere a segno il primo colpo. Se siete pari, gettate un dado ciascuno; chi otterrà il numero più alto potrà colpire per primo. Se decidete di servirvi della magia, l'incantesimo formulato da chi possiede il punteggio di Agilità più alto avrà effetto per primo.
Se in qualsiasi momento decidi di interrompere il duello, devi rinunciare a colpire quand'è il tuo turno e chiedere a Issel di fare altrettanto. Se rifiuta, può colpirti.

Se riesci ad interrompere il duello, vai al **170**.
Se vinci, vai al **21**.

196

Aprendo gli occhi vedi la Valle dei Sogni. Tutto sembra normale, tranne per il fatto che non c'è traccia di Issel. Ti metti a sedere e ti strofini gli occhi, cercando di capire se ciò che hai appena vissuto era sogno o realtà. Non riesci a deciderti.
Nel pugno stringi l'amuleto che ti è stato dato in sogno; lo esamini e leggi ad alta voce le parole dell'incantesimo incise su un lato, posandolo su un

piombino da pesca che hai nello zaino. Il pezzo di piombo si trasforma all'istante in oro! Il Drago ha detto la verità. Ti alzi in piedi eccitato, raccogli lo zaino e ti dirigi verso l'uscita della Valle dei Sogni. Vai al **102**.

197

Le rocce sono pesanti e difficili da spostare, ma riuscite a praticare un varco abbastanza ampio per strisciare fuori, e uscite guardinghi nella radura. Vai al **133**.

198

Pur con uno sforzo considerevole, riesci a raggiungere la cresta rocciosa. Perdi 1 punto di Forza. Vedi che la torre sorge a poco più di un miglio di distanza, e senza affannarti prosegui verso la meta. Non trovi alcuna difficoltà a salire la dolce collina su cui sorge la torre, e pochi minuti dopo la raggiungi. Vai al **137**.

199

Fai di tutto per svegliarti, ma senza alcun risultato; sei intrappolato nel sogno con Issel. Riferiscigli la tua scoperta e rassegnatevi a sognare assieme.

Se non l'hai già fatto, annota i punteggi di Forza e di Scherma di Issel e vai al **42**.

200

Decidete di ignorare questa strana galleria sotterranea e vi allontanate il più possibile prima di rimettervi sdraiati. Tutte le vostre intenzioni di sognare vanno però all'aria quando udite un suono provenire dalla bocca della galleria: il potente ruggito di un Drago. Tuttavia non sembra minaccioso, anzi, ha tutta l'aria di un urlo di dolore. Che farete? Decidete insieme.

Seguite la galleria sotterranea per scoprire da dove viene quel suono (vai al **134**)?
O aspettate in superficie per vedere cosa accadrà (vai al **129**)?

201

Atterri dall'altra parte del pozzo: ottimo salto! Controlli il primo piolo della scala e inizi la discesa. Vai al **130**.

202

Lentamente la foschia si dirada. Davanti a te ondeggiano degli alberi drappeggiati di liane e rampicanti, mentre piccoli animali e rettili corrono, strisciano e stridono tra la folta vegetazione. Tra il fogliame rigoglioso echeggia il ruggito di un gatto selvatico, e il verso di miriadi di creature invisibili ti penetra nelle orecchie. Tutto appare ricco di colore e movimento, ma avverti un senso di pesantezza nell'aria e il caldo è opprimente, quasi insopportabile. In cima ad un'alta collina, a circa 10 miglia di distanza, sorge una torre che brilla nell'in-

tensa luce solare. Ti alzi in piedi, preparandoti a farti strada nella foresta per raggiungerla. Vai all'**80**.

203

A mezzanotte circa ti svegli in preda ad un improvviso senso di disagio. Ti metti a sedere, ancora intontito, poi impugni la spada e ti guardi in giro. Dapprima non riesci a capire che cosa possa averti svegliato, ma il cattivo presentimento si fa sempre più forte e sei tentato di formulare l'incantesimo Rivelapericoli. Prima che tu possa farlo, però, un suono acutissimo, quasi impercettibile, ti penetra nelle orecchie accompagnato da un battito di ali coriacee. Una sagoma nera, grande quasi la metà di te, sbuca svolazzando dagli alberi. È un pipistrello gigante, a caccia di preda.
L'animale si dirige proprio verso di te, con le fauci spalancate, e riesci a scorgere il luccichio delle sue zanne candide persino al buio. Dovrai affrontare il primo attacco del pipistrello col solo aiuto della spada, mentre per quelli seguenti potrai servirti della magia.

Pipistrello Gigante	Zanne 8	Forza 8

Se sopravvivi all'attacco, vai al **216**.

204

Ti metti a correre, ma non hai fatto nemmeno pochi metri che il Drago ti pianta una delle zampe enormi proprio davanti. «Sciocco mortale! Non potrai sfuggire tanto facilmente al tuo destino. La tua permanenza nella Valle sarà più lunga di quanto pensassi» ghigna.
«Ma perché ingannarmi?» gli chiedi.
«Gli uomini spesso non riescono a reprimere i più

bassi istinti di avidità, invidia e avarizia. Anche tu non ci sei riuscito; hai desiderato troppo intensamente i profitti e ora resterai per sempre nella Valle» risponde. Vai al **311**.

205

Il Drago solleva il capo verso il cielo e senti un battito di ali enormi; è la Sfinge, che si posa dolcemente accanto a te. «Dove sei diretto, Darian?» ti chiede.
«A casa mia, sulle montagne di Jarus» rispondi.
La Sfinge ti prende in mano e ti posa delicatamente sul suo ampio dorso dorato. In un battito d'ali siete già in aria e la Valle scompare alla vista. Quando ti giri un'ultima volta, ti sembra di vedere il sole lampeggiare sul corpo di un'altra creatura che si alza in volo diretta a nord; dev'essere il Drago della Valle.
La tua avventura termina qui. Congratulazioni!

206

Dall'altra parte della tenda c'è una figura alta circa 4 metri. Ha la testa di leone, il corpo di scimmia, sei zampe armate di lunghi artigli ed è coperta di una pelliccia candida. Dai suoi occhi emana una luce agghiacciante, di pura malvagità. Dovrai affrontare questa creatura che attaccherà due volte per ogni scontro.

Creatura	Artigli 8	Forza 10

Se vinci, vai al **317**.

207

Nessuno dei due è riuscito a convincersi che la superficie sulla quale vi trovate non è una nuvola,

così sprofondate in un umido mondo bianco dove non si vede nulla. Ti senti precipitare a tutta velocità verso il suolo, ma poco prima dell'impatto ti metti a sedere con un grido strozzato. Anche Issel fa lo stesso e vi ritrovate svegli nella Valle dei Sogni. Vai al **157**.

208

Il guerriero giace morto ai tuoi piedi. Sollevi la spada, pronto ad affrontare i suoi compagni, il che come presumi significherà morte certa, ma sono tutti svaniti. Il Drago Guardiano, senza più traccia di ferite, si accuccia di fronte a te, appoggiando la testa di bronzo ad una zampa. Rotea gli occhi, che gettano scintille, e tu distogli rapidamente lo sguardo, perché si dice che guardare un Drago negli occhi provochi la pazzia.
«È stata un'azione valorosa, Darian» tuona il mitico animale. «Hai combattuto con coraggio, ma ora dimmi perché l'hai fatto».
Ha tutta l'aria di essere una nuova prova escogitata dal Drago, e tutto ciò comincia ad infastidirti, ma qualcosa ti spinge a parlare. «Non potevo andarmene lasciando che quegli uomini ti torturassero» dici stancamente, «nemmeno quando Issel lo ha fatto. Non è così che mi hanno insegnato ad agire».
«Non hai creduto a quello che ti hanno detto di me?» chiede il Drago in tono quieto.
Alzi le spalle: «Non importava. Non potevo starmene lì a guardare, o allontanarmi per sognare, sapendo che ti stavano torturando; quello che dicevano sul tuo conto non importava».
«Mi sorprende» mormora il Drago, e la sua voce somiglia ad una dolce brezza. «Sei davvero degno della responsabilità di trasformare il piombo in oro».

Per un lungo attimo le sue parole non hanno alcun significato, poi alzi lo sguardo, stupefatto. Il Drago annuisce con l'enorme testa, abbassandola poi per indicare un piccolo amuleto appeso ad una catena d'argento, posato sul pavimento. «Questo amuleto contiene l'incantesimo segreto che cercavi» dice. «Usalo con la mia benedizione e i miei ringraziamenti». Vai al **196**.

209

La porta scricchiola e geme, aprendosi lentamente. Dietro c'è un imponente muro di fango, detriti, terra e sabbia, sul punto di franare. Non appena finisci l'incantesimo, il muro crolla. Getta i dadi per controllare l'Agilità e vedere se riesci a scansarti in tempo.
Se ce la fai, vai al **58**.

210

La Sfinge vi solleva entrambi all'altezza degli occhi, fissandovi a turno. «Vi avverto, non tentate trucchi magici» tuona. «Questi giochetti infantili non hanno alcun effetto su di me. Sono qui per impedire ai falsi Cercatori di penetrare nella Valle dei Sogni, perché se ne servirebbero per arrecare danni al mondo esterno. Vi porrò una domanda ciascuno per giudicare se siete degni di entrare nella Valle. Se risponderete correttamente, potrete proseguire; se fallirete la prova...» Alza le spalle enormi, sbadigliando, e voi potete immaginare quale sarà il vostro destino se non supererete la prova. «Bene, allora» dice. «Se siete pronti, vi porrò le domande». La testa sembra oscillare verso di te e i suoi contorni sfocati ti fanno pensare che ci sia sotto qualche trucco. Tuttavia questi pensieri

svaniscono non appena senti la domanda.
«Darian» ti chiede il mostro in tono calmo, «qual è la cosa più preziosa del mondo?»
Sei colto alla sprovvista; non sei sicuro di quale sia la risposta voluta dal mostro, e hai la sensazione che se gli chiedi che cosa significa si metterà a ridere, o peggio. Concludi che la risposta dev'essere una delle seguenti.

Rispondi «L'oro» (vai al **187**)?
Rispondi «Il potere» (vai al **305**)?
O rispondi «La sapienza» (vai al **161**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:		
		187	**305**	**161**
Issel:	**238**	187	31	327
	345	187	305	250
	altro	187	305	161

211

Ti fermi in cima alla bassa collina dove sei arrivato costeggiando la parete di roccia, non sapendo in quale direzione proseguire. La foresta sembra estendersi per la stessa distanza in tutte le direzioni.

Ti orienti con il sole (vai al **57**)?
O ti arrampichi su un albero per individuare eventuali punti di riferimento (vai al **76**)?

212

Devi almeno tentare di scalarla. Getta i dadi.
Se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo pun-

teggio di Agilità, vai al **198**.
Altrimenti, vai al **40**.

213

Scuotendo la testa rifiuti di attaccare il tuo amico, ma Issel ha chiaramente altre intenzioni. Si lancia verso di te con la spada sguainata, ma viene bloccato da una delle poderose zampe del Drago.
«Avido mortale» ruggisce l'animale. «Non sei degno di sognare qui!» Detto ciò afferra Issel tra le fauci con un movimento fulmineo e lo schiaccia. È la fine del tuo ex-amico.
Poi il Drago volge l'enorme testa verso di te e ti sorride. «Hai superato la prova finale, Darian» dice. «Ma devo avvertirti: i sogni che farai qui avranno la forza della realtà. Qualsiasi cosa tu sogni si avvererà al risveglio, fintantoché riuscirai a tenerla sotto controllo con la forza di volontà. Ma chi è in grado di dominare i propri sogni? Nell'animo umano si celano pericoli, pericoli che ritroverai qui. Ti avverto, Darian, potresti trovare la morte, sconfitto da qualche apparizione creata dal male che si nasconde in ogni uomo. Se morirai nel sogno, il mostro che ti avrà ucciso prenderà il tuo posto nel mondo reale».
Impressionato, ascolti la conclusione del discorso del Drago. «È per questo motivo che questo luogo viene chiamato Foresta Piangente» dice. «Le creature da incubo create dalla mente di coloro che hanno ucciso vagano per questi boschi, nel disperato tentativo di tornare nel mondo di sogno dal quale sono venute. Se dovessi morire, Darian, ci sarebbe un altro mostro a sbarrare la strada agli altri».
Detto ciò, l'animale di bronzo si dissolve sotto i tuoi occhi in un alone di luce, pronunciando que-

ste ultime parole: «Sogna bene, e sogna saggiamente...»
Alzando lo sguardo vedi che il Drago è scomparso e, colto da una stanchezza improvvisa, ti cerchi un posto dove riposare confortevolmente sull'erba. Vai al **156**.

214

Il mitico Drago di bronzo abbassa il capo alla vostra altezza. «Benvenuti alla mia Valle dei Sogni» dice. «So perché siete venuti e conosco i sogni che sperate di far divenire realtà, ma quel che non so è se siete abbastanza coraggiosi per sognare qui dentro. Avete affrontato con successo molti pericoli lungo il cammino, ma sarete abbastanza forti da superare i pericoli che si celano nella vostra mente? Vedremo. Ora però devo darvi cattive notizie» e digrigna i denti minacciosamente.
«Nella mia Valle può sognare solo una persona alla volta» dice il Drago, «ma voi siete in due!» Qualcosa nella sua voce ti fa rabbrividire e l'aria è pervasa da un'atmosfera di magia potente, nata nei tempi remoti in cui il mondo era ancor giovane.
«Siccome esistono soltanto due modi per uscire dalla Valle, e cioè sognare nel modo giusto o morire, e ad uno solo di voi sarà permesso di sognare, la risposta è ovvia. Dovrete combattere in mia presenza e il vincitore avrà il permesso di sognare». La sua risata chioccia echeggia per tutta la Valle, mentre tu ed Issel vi guardate.
«Avanti» vi esorta il Drago, «non indugiate». Devi prendere una decisione difficile e non potrai consultarti con Issel finché non avrai fatto la tua scelta.

Combatti con Issel all'ultimo sangue, per poter sognare il modo di trasformare il piombo in oro (vai

al **37**)?
O rifiuti ad alta voce (vai al **172**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		37	**172**
Issel:	**62**	37	213
	132	332	172

215

Anche se non conosci quell'uomo puoi capire dall'aura che lo circonda che è un mago molto potente, e stai in guardia mentre Issel gli chiede gentilmente il motivo della sua presenza in questo luogo. La sua risposta vi lascia perplessi.
«Sono l'eremita del Lago degli Specchi» ti dice, «venuto a reclamare quello che è legittimamente mio ora che la Valle dei Sogni è stata distrutta. Tempo fa» continua, «entrai nella Valle e il Guardiano mi rubò un amuleto magico che conteneva un potente incantesimo. Ora sono tornato per riprendermelo».
Non vuoi credere alle parole dell'uomo e gli chiedi quale incantesimo contenga l'amuleto; ti risponde correttamente, dicendo che si tratta dell'incantesimo segreto per trasformare il piombo in oro. Riluttante, perché non vuoi credere che l'amuleto gli appartenga, frughi nello zaino per cercarlo, ma Issel ti ferma con un gesto della mano e chiede all'eremita di descrivergli l'amuleto.
Non è in grado di farlo e si infuria con voi. Facendo un passo avanti, allunga una mano e ringhia: «Dammelo e vivrai. Rifiutamelo e ti ucciderò!»

Anche se quest'uomo è dotato di grandi poteri magici, vi si è avvicinato troppo, e sia tu che Issel avete già la spada in pugno. Se agirete con rapidità, riuscirete a colpirlo prima che possa reagire. Dopo il vostro attacco, il prossimo a colpire dovrebbe essere quello che possiede il punteggio di Agilità più alto, seguito da quello immediatamente inferiore, e così via. Di conseguenza, se i vostri punteggi di Agilità sono più alti di quello dell'eremita, potrete colpirlo due volte ciascuno prima che riesca a formulare un incantesimo. L'incantesimo della Mano Fiammeggiante è potente, e dovrete perdere 4 punti di Forza ogni volta che sarete colpiti. L'eremita attaccherà prima Issel e poi te.

Eremita	Agilità 8	Forza 8
	Incantesimo: Mano Fiammeggiante	

Se sopravvivete entrambi, e l'eremita resta ucciso, vai al **350.**
Se sopravvivi soltanto tu, vai al **121**.

216

L'animale è morto, ma mentre lo osservi i suoi contorni si sfocano, tramutandosi in quelli di un uomo steso a faccia in giù. Perlustri accuratamente la zona circostante in cerca di altri pericoli, ma non ne vedi e torni al tuo giaciglio, preoccupato e perplesso. Ma tutti gli abitatori di questa foresta sono tanto abili nella metamorfosi? O da qualche parte si nasconde un mago folle che trasforma i viandanti in animali selvaggi? Entrambe le possibilità sono inquietanti, e ti ci vuole del tempo prima di riprendere sonno. Vai al **28**.

217

Il salto è troppo corto. In preda al panico cerchi di afferrare il primo piolo della scala, ma non ce

la fai. Precipiti sempre più giù, finché non perdi i sensi. Vai al **223**.

218

Confuso ma pieno di sospetti sul conto del mago eremita che sta ad osservarvi poco lontano, prendi Issel per un braccio e lo tiri da parte per parlargli. Vai al **300**.

219

Il Satiro giace morto ai tuoi piedi, e l'espressione del suo volto minuto, a forma di cuore, è più tranquilla nella morte che in vita. È come se quella creatura avesse voluto che tu la uccidessi.
Avvicinandoti, vedi che attorno alla vita porta una cintura di pelle alla quale è appeso un borsellino. Dentro il borsellino trovi un pezzo di pergamena ripiegato, dall'aspetto fragile. Maneggiandolo con cura lo apri, posandolo a terra a poca distanza dal cadavere, e con tua grande sorpresa e piacere vedi che si tratta di una mappa della Foresta Piangente. Non è molto dettagliata, in quanto contiene solo sei punti di riferimento, ma uno di essi è la Valle dei Sogni. Gli altri cinque sono: la Sfinge, la Grotta Luminescente, l'Obelisco, il Lago degli

Specchi e la Città del Popolo della Foresta. Servendoti di questi punti di riferimento dovresti essere in grado di individuare il percorso che porta alla Valle dei Sogni. Recentemente ti sei già imbattuto in uno dei punti segnati sulla mappa: la Grotta Luminescente. Trovarne un altro sarà solo questione di tempo, e così potrai localizzare la tua posizione sulla mappa e trovare la Valle. Vai al **18**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:
		18
Issel:	**155**	314
	altro	18

220

Il felino muore ai tuoi piedi, con un'espressione stranamente tranquilla, e tu prosegui diritto verso la lontana torre dorata.
Più avanti c'è una serie di rocce, una specie di scogliera che si estende in entrambe le direzioni occupando tutto il tuo campo visivo. Possiedi l'incantesimo della Psicocinesi? E desideri usarlo?

Se sì, vai al **286**.
Se non ce l'hai o non desideri servirtene, vai al **212**.

221

Ansando e sfregandoti i segni rossi che hai sul collo, ti allontani barcollando dagli alberi e dai loro rami che ancora si contorcono. Guardandoti indietro, vedi Issel prono a terra, con il volto violaceo. È morto soffocato.
Imprecando, distogli lo sguardo e osservi il sentiero. Speri che la Valle dei Sogni non sia molto lontana, perché ti rendi conto che la foresta sta ridu-

cendo al lumicino le tue possibilità di sopravvivenza. Dai un ultimo sguardo ad Issel e ti allontani con passo malfermo. Vai all'**8**.

222

Il vecchio giace morto sul suo trono. Issel gli toglie l'anello con il Sigillo di Franzos e se lo mette al sicuro in tasca; forse con quello potrà reclamare i suoi legittimi diritti. Finalmente chiudete gli occhi e tirate un sospiro di sollievo; quando li riaprite, vi ritrovate nella Valle dei Sogni. Ora vai al **157**.

223

Riapri gli occhi, ma non sei più nel pozzo. Seduto a terra, fissi la nebbia che c'è intorno, ma non riesci a distinguere alcun particolare.
Scegli uno dei seguenti numeri e poi vai al paragrafo corrispondente: **50**, **202** o **341**.

224

Il cinghiale strilla quando lo trapassi con la spada, ma l'ultimo colpo lo ferisce in profondità e l'animale cade zampe all'aria, morto.
Prosegui il cammino nella foresta passando accanto ai ruderi di un edificio di pietra, dotato di terrazze, che spunta dalla fitta vegetazione. Sembra deserto: la maggior parte delle decorazioni in pietra si sta sgretolando per l'usura del tempo, ma il tetto è intatto. Alcuni animali inoffensivi lo hanno scelto come rifugio.
Dopo un'altra ora di cammino tortuoso e faticoso tra la vegetazione, ti trovi di fronte la torre dorata. Sali la dolce collina sulla quale sorge e ben presto la raggiungi. Vai al **137**.

225

Per fortuna siete riusciti a non cadere nel traboc-

chetto che si è aperto nel pavimento della sala. Ci girate cautamente attorno e proseguite insieme verso il vecchio addormentato. Vai al **90**.

226

Mangi in fretta alla luce del falò e poi, ristorato dal cibo, ti addormenti avvolto nel mantello. La foresta sembra molto più tranquilla di notte che di giorno. Vai al **203**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:
		203
Issel:	**344**	298
	altro	203

227

Non ci sono altre cose interessanti nella sala, e sembra che il sogno sia finito. Così chiudi gli occhi e ti risvegli nella Valle dei Sogni. Issel è accanto a te, con un'espressione ansiosa sul volto, e vi raccontate le rispettive avventure mentre tu gli dai l'anello che hai tolto al vecchio. Vai al **157**.

228

«L'oro» rispondi. Ti sembra la risposta più ovvia, considerando la tua ricerca, ma la Sfinge scuote il capo.
«Quelli che lasciano dominare la loro vita dall'oro non sono degni di entrare nella Valle dei Sogni» dice. «No, Darian, non è questa la risposta giusta. Provo pietà per te, se un metallo tanto volgare è l'unico oggetto dei tuoi pensieri. E ora...»
La creatura si porta la mano alla bocca stringendoti saldamente con gli artigli. Puoi tentare di uti-

lizzare qualcuno dei tuoi incantesimi, ma non servirà a nulla. Il tuo ultimo pensiero, prima che le mascelle del mostro si chiudano su di te, è che forse avresti potuto tentare di corromperlo.
La tua avventura termina qui.

229

Ti avvicini al pozzo in mezzo alla radura e ti fermi proprio ai margini del cerchio formato dai ceppi. Alla base di ciascun ceppo è attaccata una catena con un anello da applicare alle caviglie. Il luogo ha tutto l'aspetto di un tempio sacrificale. Il lamento cessa all'improvviso e così, certo che una rapida occhiata non potrà comportare grandi rischi, entri nel cerchio di sedili di legno. Immediatamente un enorme tentacolo sbuca dal pozzo, e prima che tu possa reagire si avvolge intorno a te e ti trascina sull'orlo. L'ultima cosa che vedi è un'enorme bocca spalancata...
La tua avventura termina qui.

230

Il fatto che queste persone ti accompagnino alla Valle dei Sogni ti riempie di gioia, e così segui la tua guida lungo una scala di corda fino alla base di un albero gigantesco. Un altro uomo, seguito da una scorta, sta scendendo lungo la scala di corda posta sul lato opposto dell'albero. Lo conducono da te e te lo presentano come Issel; è anche lui un Cercatore, e desidera entrare nella Valle dei Sogni. Vi chiedono se volete entrare assieme. Parla con Issel per vedere quale sarà la tua decisione.

Se decidi di entrare nella Valle dei Sogni con Issel, vai al **179**.
Altrimenti Issel verrà allontanato e tu verrai accompagnato alla Valle da solo (vai al **169**).

231

Il lupo giace morto ai tuoi piedi. Se ti sei servito della magia per ucciderlo, non dimenticare di abbassare adeguatamente il punteggio di Forza. Accendi un focherello accanto alla tana del lupo e mangi qualcosa prima di dormire. Il viaggio nel bosco ti ha distrutto e ti addormenti in pochi secondi. Vai al **315**.

232

Se speravate di non farvi notare, non ci siete riusciti. Uno dei tre maghi distoglie lo sguardo dal Drago per fissarvi. Poi getta un grido e anche gli altri si girano. Avete pochissimo tempo per prendere una decisione comune.

Fuggite su per la scala (vai al **61**)?
O proseguite per porgere loro i vostri saluti (vai al **184**)?

233

Getta i dadi. Se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Agilità, vai al **201**.
Se no, vai al **217**.

234

Il vecchio giace morto sul suo trono. Avvicinandoti vedi che sulla mano destra porta un anello con il Grande Sigillo di Franzos, e glielo togli. Forse con questo anello Issel, se è ancora vivo, potrà reclamare i suoi diritti usurpati.

Tu ed Issel vi siete divisi durante la lotta con il Minotauro (vai al **248**)?
O quando siete saliti sulla nuvola (vai al **227**)?

235

L'altro sembra ansioso di combattere e balza su di te con la spada sguainata: devi affrontarlo.
Per conoscere i punteggi di Forza e di Scherma del tuo avversario devi chiederli ad Issel, perché è proprio lui che ti sta di fronte. Trascrivili poi sul tuo Foglio d'Identità (usa una delle caselle «Combattimento» se lo desideri) prima di iniziare il duello.
Chi ha il punteggio di Agilità più alto può colpire per primo. Se siete pari, lanciate un dado ciascuno; chi otterrà il numero più alto potrà colpire per primo. Se decidete di servirvi della magia nel corso del duello, l'incantesimo formulato da chi è in possesso del punteggio di Agilità più alto avrà effetto prima di quello dell'avversario.
Se in qualsiasi momento decidi di interrompere il duello, devi rinunciare a colpire quand'è il tuo turno e chiedere ad Issel di fare altrettanto. Se rifiuta, può colpirti.

Se riesci ad interrompere il duello, vai al **2**.
Se vinci, vai al **337**.

236

Fuggi, cercando rifugio tra gli alberi. Non desideri aver a che fare con uno sconosciuto, furioso per essere stato svegliato di soprassalto e chiaramente in grado di cavarsela da solo.
Torni al campo e ti addormenti a fatica, facendo sogni tormentosi. Vai al **28**.

237

Ti addentri senza indugio nel cuore della foresta, ignorando il sentiero. La fitta vegetazione rende difficoltoso il cammino, e spine e rampicanti ti graffiano continuamente le gambe. Ben presto ti duo-

le il braccio per la fatica di aprirti la strada a colpi di spada, ed è con grande sollievo che sbuchi in una radura delimitata da alti alberi scuri. Ti inginocchi e apri lo zaino in cerca di qualcosa da mangiare, ma improvvisamente vieni distratto dal rumore di qualcosa di molto grosso che sta arrivando di corsa. Sembra che proceda di gran carriera, spazzando via gli ostacoli che ti avevano dato tanti problemi.

Sguaini la spada, preparandoti ad affrontare la creatura ignota (vai al **7**)?
O ti nascondi per vedere di cosa si tratta (vai al **335**)?

238

Ben presto incontri un sentierino che conduce verso destra, e lo segui fino a una piccola valle. Al centro sorge un'alta struttura di pietra: è un Obelisco, posto su una bassa piattaforma e alto almeno 60 metri; la sua altezza viene eguagliata soltanto dagli alberi più imponenti. Avvicinandoti, vedi che alla base si trova la seguente iscrizione.

AI CERCATORI
Tutti cercano ciò che il cuore anela
Ma pochi lo trovano
E quanti ci riescono
Comprendono di aver perduto
Più di quanto hanno trovato.

Perplesso e turbato da queste parole, noti un sentiero che parte dall'altra estremità della valletta.

Lo segui (vai al **114**)?
O lo ignori, preferendo il silenzio anonimo della foresta (vai al **194**)?

239

Decidete di passare la notte sul ramo di un albero, quindi ne sceglicte uno adatto e iniziate ad arrampicarvi. Per riuscirci, dovrete lanciare un dado e ottenere un numero uguale o inferiore al vostro punteggio di Agilità. Se non ce la fate, cadete e dovete perdere 2 punti di Forza prima di ritentare. Naturalmente potete usare l'incantesimo della Psicocinesi, se lo avete, ma ciò ridurrebbe considerevolmente il vostro punteggio di Forza.

Quando entrambi siete riusciti a scalare l'albero, ricavate un'amaca dai vostri mantelli e vi preparate per la notte. Sarai tu a fare il primo turno di guardia.

A mezzanotte circa un odore di fumo ti scuote dal tuo torpore. Guardi giù e vedi che qualcuno - o qualcosa - ha accatastato della legna ai piedi dell'albero e l'ha incendiata. Correte il rischio di bruciare vivi!

Svegli Issel, cercando disperatamente una via di scampo. Uno dei rami più vicini si estende al di là del cerchio di fuoco, offrendovi la possibilità di fuggire se riuscirete a strisciare fino all'estremità. Per farlo, dovrete gettare i dadi; se otterrete un punteggio uguale o inferiore a quello dell'Agilità, riuscirete ad evitare il fuoco e a lasciarvi cadere a terra, perdendo però 2 punti di Forza.

Quando sarete entrambi a terra, vai al **133**.

240

«Bene! Non ho scelta, dunque!» esclami disperato.

«È positivo che tu accetti il tuo destino» dice il Drago, e in un battito delle ali poderose si libra nel cielo. Vola in circolo per tre volte e poi scompare.

Sei solo, e ti sei rovinato con le tue stesse mani, all'ultimo momento. Avrai secoli e secoli a disposizione per esercitare le tue arti. C'è forse un modo per spezzare lo scudo magico del Drago?
La tua avventura termina qui.

241

Issel combatte abilmente, ma per un attimo abbassa la guardia e un colpo lo coglie proprio in quel momento, facendolo cadere a terra. Invece di attaccare te, però, il vecchio fa un passo indietro e china la testa sul petto per un istante. I contorni del suo corpo si sfocano e in pochi secondi svanisce in un alone di luce. Sai perfettamente che cos'è accaduto: è tornato nel mondo reale, prendendo il posto del tuo compagno morto. Devi fare lo stesso per proteggere il tuo corpo addormentato ed inerme. Chiudi gli occhi, costringendoti a svegliarti, e quando li riapri ti ritrovi nella familiare Valle dei Sogni.
Accanto a te anche il vecchio si sta svegliando, e vi alzate in piedi contemporaneamente. Devi continuare a combattere con lui. Se ti sono rimasti abbastanza punti di Forza ora hai un vantaggio, perché nella Valle la magia funziona.
Se vinci, vai al **330**.

242

Si tratta di un Gatto del Deserto, affamato e ansioso di assalirti perché hai violato il suo territorio e, quel che più conta, perché sei un ottimo bocconcino. Devi affrontarlo.

Gatto del Deserto	Artigli 7	Forza 6

Se vinci, vai al **220**.

243

Al centro del tavolo c'è una statuetta d'alabastro raffigurante una fanciulla sottile. Mentre la guardi si mette a danzare, roteando su se stessa, ma si ferma ogni volta che distogli lo sguardo. La prendi e la infili nello zaino. E ora dove andrai?

Verso il tavolo che si trova alle tue spalle, sulla destra (vai al **255**)?
Verso il tavolo di fronte (vai al **294**)?
Verso il tavolo all'estrema sinistra, accanto alla porta (vai al **141**)?
O verso le porte di bronzo (vai al **297**)?

244

Nessuno dei due è riuscito ad evitare la caduta, e così rotolate in fondo allo stretto pozzo che si apre sotto il pavimento della sala. Ora dovete lanciare un dado a testa, e moltiplicando per 2 il numero ottenuto scoprirete quanti punti di Forza avete perduto. Se il punteggio di uno dei due si ridurrà a 0, morirete entrambi, intrappolati nel sogno comune.
Se invece i vostri punteggi saranno uguali o superiori a 1, potrete aiutarvi reciprocamente ad uscire dal pozzo, andando poi al **249**.

245

Sebbene tu abbia sguainato la spada, il tuo avversario si limita a sollevare una mano in cenno di saluto.

Avanzi verso di lui per attaccarlo comunque (vai al **195**)?
Oppure lo saluti anche tu (vai al **170**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		195	**170**
Issel:	**323**	195	195
	altro	195	170

246

Sguaini la spada e meni un violento fendente a Issel, ma anche lui ha impugnato la propria e reagisce con altrettanta violenza. Prima di continuare il duello, devi assicurarti di avere i punteggi di Forza e di Scherma di Issel. La battaglia è talmente frenetica e tu hai tanta fiducia nelle tue capacità che non ti servi della magia.

Se riesci ad interrompere il duello, vai al **277**.
Se vinci, vai al **145**.

247

La mappa che hai trovato indica la presenza di un sentiero molto vicino, che conduce direttamente alla Valle dei Sogni passando per la Sfinge degli Enigmi. Dopo una rapida perlustrazione della foresta, scopri il sentiero.

Lo segui (vai al **20**)?
O procedi parallelamente ad esso, tenendoti un po' fuori e facendoti strada attraverso la vegetazione (vai al **77**)?

248

Chiudi gli occhi e decidi che devi ritornare immediatamente alla Valle dei Sogni per difendere il tuo corpo inerme dal Minotauro. Tiri un respiro profondo e ti concentri sul risveglio. Quando riapri gli

occhi vedi che ha funzionato: sei sdraiato sull'erba della Valle, completamente sveglio. A pochi passi di distanza il Minotauro si alza lentamente in piedi. Quando ti alzi a tua volta, ti vede e ti attacca nuovamente. Ricorda tuttavia che nel mondo reale la magia funziona.
Se riesci a sconfiggere il Minotauro, vai al **191**.

249

Spingi Issel verso l'alto, in modo che possa uscire dal pozzo; fatto ciò, è lui a tirare fuori te; subito dopo il pavimento di marmo della sala inizia a richiudersi. Evitate la zona pericolosa e proseguite verso il vecchio addormentato. Vai al **90**.

250

«La sapienza» dici. «Di certo è la sapienza la cosa più importante del mondo».
La Sfinge sorride e i contorni del suo corpo ridiventano definiti. Guardando l'altra mano della creatura vedi che anche Issel sorride. Entrambi avete dato la risposta giusta. «Molto bene» dice la creatura alata. «Avete risposto correttamente tutti e due. Vi auguro molta fortuna nei vostri sogni».
Detto ciò, vi posa a terra dall'altra parte della barriera di legno e vi lascia liberi. Pieni di gratitudine, vi congedate dall'enorme mostro e vi dirigete verso la Valle dei Sogni.
Proseguite lungo il sentiero, e dopo una stretta curva una scena stupefacente si presenta ai vostri occhi: proprio di fronte a voi si trova l'ingresso della Valle, ma non è come ve l'aspettavate dopo il rischioso viaggio attraverso la Foresta Piangente.
Da un laghetto incastonato tra le rocce sgorga in superficie un limpido ruscello, che sprofonda nuo-

vamente nel sottosuolo prima di raggiungere i margini della foresta. Il laghetto è circondato da alcuni salici piangenti che sfiorano le sponde con le loro chiome, e dappertutto si spande un profumo di fiori. Due rocce coperte di muschio formano un rifugio naturale e una serie di pietre disposte accuratamente in circolo indica il punto in cui generazioni di Cercatori hanno acceso i loro fuochi da campo. Il tappeto erboso della Valle ha un aspetto morbido e invitante e i raggi del sole, filtrando tra gli alberi, conferiscono al luogo un'atmosfera magica ed eccitante. Fate per proseguire, ma un ruggito terrificante vi blocca e una vista inattesa si presenta ai vostri occhi: un enorme Drago di bronzo. Senza fiato per la sorpresa e lo spavento, fate un profondo inchino. Vai al **214**.

251

Tenti un semplice trucco, che funziona. Fai per dirlo ad Issel, ma accade qualcosa che ti fa dimenticare completamente la magia. Issel indica qualcosa alle tue spalle e tu ti giri di scatto; una voragine oscura si sta aprendo nel bel mezzo della Valle dei Sogni. Vi alzate in piedi e vi avvicinate guardinghi per indagare.
È l'entrata di una specie di galleria che scende in profondità nel sottosuolo della Valle dei Sogni.

Entrate (vai al **134**)?
O siete più prudenti e vi servite dell'incantesimo Rivelapericoli? In questo caso decidete chi dei due lo formulerà, e vai al **258**.

252

Prendi il cannocchiale e scruti accuratamente le

pareti, finché accanto alle porte di bronzo noti l'entrata nascosta di un passaggio segreto. Potrebbe essere una via d'uscita. Vai al **132**.

253

Abbandonate il sentiero per addentrarvi nel fitto della foresta, diretti a sud verso il cuore della Foresta Piangente. Al cadere delle tenebre avete percorso diverse miglia, ma siete stanchi e volete accamparvi per la notte. Vi trovate ai margini di una piccola radura chiusa da un lato da un ripido pendio, nel quale si aprono numerose caverne. Decidete assieme dove accamparvi.

Passate la notte in una delle caverne (vai al **142**)?
Vi accampate all'aperto (vai al **140**)?
O vi arrampicate su un albero per dormire al sicuro tra i rami, ben lontani dal suolo (vai al **239**)?

254

Osservando il corpo del Satiro, provi una strana tristezza per il destino che ha ridotto questa splendida creatura in una situazione tanto disperata: sembrava proprio che volesse essere ucciso!
Ti chini per esaminare il borsellino che porta alla cintura; all'interno trovi una pergamena ripiegata, dall'aspetto fragile. Maneggiandola con cura la apri, posandola a terra a poca distanza dal cadavere. Con grande sorpresa e gioia scopri che si tratta di una mappa della Foresta Piangente; vi sono segnati soltanto sei punti di riferimento, ma uno di essi è la Valle dei Sogni! Gli altri sono: la Sfinge, la Grotta Luminescente, l'Obelisco, il Lago degli Specchi e la Città del Popolo della Foresta. Con l'aiuto di questi punti di riferimento dovresti tro-

vare facilmente la Valle dei Sogni. Vai al **24**.

255

Avvicinandoti al tavolo vedi più chiaramente l'oggetto che si trova sopra. È un piccolo calice rosso, ed hai il presentimento che sia dotato di poteri magici, anche se non sapresti dire quali. Lo infili nello zaino.

Vai ora al tavolo di fronte (vai al **141**)?
O scegli quello che si trova più avanti sulla destra (vai al **243**)?
O vai a quello che si trova all'estrema sinistra della stanza (vai al **294**)?
O invece ti avvicini alle porte di bronzo (vai al **297**)?

256

Dopo una svolta, ti trovi faccia a faccia con un altro uomo, in piedi in mezzo alla radura. È chiaro che ti stava aspettando.

Sguaini la spada per difenderti (vai al **195**)?
Ti avvicini cautamente allo sconosciuto (vai al **170**)?
O fuggi nella foresta (vai al **259**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:		
		195	**170**	**259**
Issel:	**323**	195	185	259
	338	245	170	259

257

Inizi a correre disperatamente verso le rocce, con un vantaggio di circa 20 metri, ma quando le rag-

giungi il Gatto ti è quasi addosso. Se intendi servirti dell'incantesimo della Mano Fiammeggiante, sottrai il corrispondente numero di punti alla Forza del Gatto prima di combattere nella maniera convenzionale.

Gatto del Deserto	Artigli 7	Forza 6

Se vinci, vai al **220**.

258

Non dimenticate di sottrarre 1 punto di Forza dopo aver usato l'incantesimo Rivelapericoli.
L'incantesimo funziona e avverti davvero la presenza di un pericolo nei pressi dell'ingresso della caverna; si tratta di qualcosa di tremendo! Percorrere la galleria sotterranea sarebbe estremamente rischioso, quindi è meglio decidere insieme cosa fare.

Entrate nella galleria sotterranea (vai al **134**)?
O rimanete nella Valle, tentando nuovamente di sognare la trasformazione del piombo in oro (vai al **200**)?

259

Concludi che quello sconosciuto in attesa sul sentiero non ti piace affatto, e ti infili rapidamente nella foresta. Per fortuna non ti segue.
Tiri un sospiro di sollievo e vai al **262**.

260

Dopo aver attraversato a guado il torrente, entrate nuovamente nella foresta. Percorsi solo pochi metri sotto la coltre di rami, vi imbattete in un car-

tello di legno inchiodato ad un albero, che indica la direzione della cascata. Sul cartello sono scritte le seguenti parole, in una calligrafia a volute:

VALLE DEI SOGNI

Tornate indietro per seguire il sentiero che porta dietro la cascata (vai al **95**)?
O ignorate il cartello, proseguendo il cammino (vai al **99**)?

261

Accetti il suggerimento del mago, ma Issel rifiuta e si allontana. Nello stesso istante il mago solleva una mano e una sfera di fuoco si sprigiona dalle sue dita e va a colpire Issel alla schiena, gettandolo a terra. Inorridito, cerchi affannosamente di afferrare la spada per vendicare l'amico, ma il mago ti attacca e anche tu trovi la morte in un'ardente fiammata.
La tua avventura termina qui.

262

Al calar della notte ti metti a cercare un luogo dove accamparti. Hai due possibilità: in una roccia coperta di vegetazione, in mezzo al bosco, si apre una piccola caverna; poco lontano invece si estende una radura erbosa che offre un'ottima visibilità.

Ti accampi nella caverna (vai al **96**)?
O dormi nella radura, sotto le stelle (vai al **72**)?

263

Dalla cima dell'albero si vede una piccola valle boscosa, con al centro una colonna di pietra. Non potrebbe trattarsi dell'Obelisco segnato sulla mappa?

Vi avviate decisi in quella direzione. Vai al **39**.

264

Secondo la mappa, nelle vicinanze c'è un sentiero che porta direttamente alla Valle dei Sogni. Ma dove si trova? Vi dividete per cercarlo, ed è Issel a trovare quello giusto. Pieni di speranza lo seguite, inoltrandovi nel cuore della foresta. Vai all'**87**.

265

Il Popolo della Foresta ti accompagna fuori dal proprio regno, lungo un sentiero tortuoso, e all'improvviso le tue guide si fermano davanti ad un grande cancello di legno. Ti fermi anche tu, e poco dopo una grossa testa pelosa spunta da sopra il cancello e ti guarda.
«Ti abbiamo portato un Cercatore» grida uno della scorta.
«Lo vedo» replica la creatura con voce tonante. «Molto bene». Tende una grossa mano pelosa e la posa a terra davanti a te.
«Monta» ti ordina. «O hai paura?»
Davanti alla tua scorta hai poca scelta. Fai coraggiosamente un passo avanti e ti senti sollevare in aria. Vai al **159**.

266

Chiudi gli occhi nel sogno, costringendoti a svegliarti. Quando li riapri ti ritrovi nella Valle dei Sogni, sveglio. Ti alzi e ti metti a cercare Issel, ma è sparito! Tuttavia non sei solo nella Valle; poco lontano vedi lo stesso vecchio che avevi incontrato in sogno. È sveglio e impugna la spada, scrutando attentamente i dintorni. Ad un tratto ti vede e avanza verso di te con passo scattante ed atletico. Quando giunge a tiro, sguaina la spada e si avventa su di te. Devi difenderti.

Se possiedi l'incantesimo della Psicocinesi, puoi tentare di immobilizzare il vecchio (vai all'**86**). Altrimenti dovrai combattere con lui all'ultimo sangue.

Vecchio	Spada 10	Forza 4

Se vinci, vai al **330**.

267

Ti sporgi per aiutare Issel ad uscire dal pozzo. Quando finalmente ce la fa, la vasta sezione di pavimento che si era aperta torna silenziosamente a posto. La evitate accuratamente e vi avvicinate al vecchio. Vai al **90**.

268

Quando ci si serve dell'incantesimo non bisogna dimenticare di sottrarre 1 punto di Forza. L'incantesimo funziona, ma non rivela pericoli nelle vicinanze. Alzi le spalle, maledicendo lo spreco di energie, e vai al **346**.

269

L'esplosione provocata dall'incantesimo scardina le porte e le fa volare all'interno della stanza, dove cadono sul pavimento con un gran fracasso. Lo scoppio fa crollare i detriti accumulati là dietro, che inondano la stanza in una cascata di sassi e fango. Getta i dadi.
Se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Agilità, vai al **58**.

270

Deciso a restare e ad affrontare il combattimento ti poni di fianco a Issel, tentando invano di scaglia-

re lingue di fuoco contro l'eremita. Questi infatti riesce a deviarle tutte con la sua magia, molto più potente. Ben presto Issel viene colpito da una delle lingue di fuoco lanciate dal vostro avversario, che poi volge lo sguardo su di te e solleva le dita dalle quali si sprigionano altre fiamme...
La tua avventura termina qui.

271

Diretto ad ovest, marci lungo il sentiero per diverse ore senza incontrare niente di allarmante, soltanto conigli ed uccelli. Il sentiero sembra non finire mai e soltanto quando ti fermi per mangiare ti accorgi che non punta più verso ovest, ma verso nord. Perplesso guardi il sole, e controlli nuovamente la tua posizione. Quando sei partito, il sentiero andava da est a ovest, e la foresta si estendeva a sud. Ora sembra che tu sia arrivato dalla parte opposta e stia camminando parallelamente ai margini del bosco, ma sei sicuro di non aver fatto tanta strada. Per giunta non puoi scacciare la sensazione di essere osservato, sensazione intensificata dagli alberi imponenti e dall'atmosfera umida e opprimente.

Ignori i cattivi presentimenti e prosegui lungo il sentiero (vai al **105**)?
Usi l'incantesimo Rivelapericoli prima di proseguire (vai al **320**)?
O lasci il sentiero per dirigerti verso il cuore della foresta (vai al **54**)?

272

Sali sul ponte con passo sicuro, ma quando arrivi a metà il selciato ti si apre sotto i piedi come un trabocchetto. Precipiti agitando le braccia, senza riuscire ad aggrapparti alle pietre, e vedi una serie

di spuntoni micidiali piantati sul fondo del fiume: non puoi far niente per evitare che il tuo corpo venga trafitto.
La tua avventura termina qui.

273

Concludete che è meglio sognare separatamente e vi augurate reciprocamente buona fortuna, dirigendovi verso due angoli diversi della Valle dei Sogni. Vi sdraiate e, distrutti dalla fatica, cadete nelle braccia di Morfeo.
Prima di continuare dovresti riportare la Forza al punteggio originario; assicurati che anche Issel faccia lo stesso. Vai al **318**.

274

Ignori il sentiero e cammini parallelamente ad esso per un po', finché non svanisce tra gli alberi con una svolta. Il terreno comincia ad andare in discesa, e dopo un po' esci dal bosco e ti ritrovi sulla riva di un fiume lento e tranquillo.

Lo attraversi a nuoto (vai al **138**)?
O segui il sentiero fiancheggiato da alberi radi che corre parallelo al fiume, in direzione della foce (vai al **114**)?

275

Appena entri nella torre ti ritrovi in mezzo ad un'ampia sala. Provi un senso di pace e di tranquillità, e il desiderio di riposare.
Esausto, ti lasci cadere su uno dei divani di velluto e ti addormenti. Quando ti svegli non sai per quanto tempo hai dormito, ma ti senti fresco e riposato. Riporta tutte le Caratteristiche al punteggio di partenza.
Per un istante ti ritrovi nella Valle dei Sogni e poi,

all'improvviso, in una piccola stanza rettangolare. Vai al **117**.

276

Confuso da ciò che hai visto, non fai resistenza quando Issel ti prende per un braccio e ti tira da parte per parlarti.
Per discutere dettagliatamente di ciò che hai visto, vai al **300**.

277

Reprimendo l'impulso di assalire Issel, tiri un profondo respiro e gli chiedi se anche lui si sente strano. Ti risponde di sì, e questo ti insospettisce. Sembra che siate entrambi preda di un incantesimo.
Mentre ne discutete, una figura incappucciata sbuca dalla vegetazione a lato del sentiero. Si ferma di fronte a voi e getta indietro il cappuccio, rivelando una chioma candida e gelidi occhi di un azzurro sconcertante.
Siete già stati al Lago degli Specchi, nel cuore della Foresta Piangente?

Se sì, vai al **23**.
Se no, vai al **215**.

278

Decidi di non svegliarti subito e continui ad esplorare la sala rivestita di marmo. Ma hai fatto solo pochi passi quando la stanza inizia a svanire nell'oscurità. Chiunque sia la creatura che ha preso il posto di Issel alla sua morte, deve aver trovato il tuo corpo inerme nella Valle dei Sogni e avere ucciso anche te.
La tua avventura termina qui.

279

Issel giace morto sull'erba. Non avrebbe dovuto arrischiarsi a combattere con un mago esperto come te. Resta un mistero perché ti abbia attaccato; con un'alzata di spalle ti allontani un po', accampandoti sotto un albero per il resto della notte. Il sonno arriva rapidamente. Vai al **28**.

280

Mentre guardi nello stagno, i contorni della visione si sfocano e l'acqua sembra incresparsi ed espandersi fino ad occupare l'intero campo visivo. È come se tu stessi precipitando nello stagno da una grande altezza, e più ti avvicini più l'immagine si fa chiara.
Concentrandoti sui motivi per cui vuoi trovare la Valle, resti senza fiato quando ti vedi in una stanza dalle pareti di pietra mentre estrai una barra d'oro da una vasca colma di liquido fumante. Ti asciughi il sudore dalla fronte e ti giri per immergere nella vasca un'altra barra, questa volta di piombo. Hai un'espressione angosciata, e osservando attentamente la seconda figura in piedi accanto alla porta della stanza ne comprendi il motivo. Si tratta di Issel, che porta la corona di Franzos. Odi chiaramente le sue parole: «Non lavori

abbastanza» dice. «Voglio più oro. Ricorda, se non sarò soddisfatto di te, i miei boia ti prenderanno in consegna». Così dicendo lascia la stanza con un ghigno malvagio sul volto.
E così è questo il piano di Issel! Vuole che tu sogni di trasformare il piombo in oro per poi tenerti schiavo nelle segrete del castello. Senti l'odio ribollire dentro di te, anche se la visione non ti convince del tutto. Come riuscirà a ridurti in schiavitù? È forse un mago anche lui? Se è così, è riuscito a tenerlo ben nascosto. Permetterai che accada ciò che hai visto? La visione sta svanendo e devi decidere.

Se decidi di attaccare Issel, vai al **112**.
Se non credi a ciò che hai visto, vai al **126**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		112	**126**
Issel:	**272**	178	165
	49	112	276
	altro	112	126

281

Sguaini bruscamente la spada e prepari la tua mente a formulare degli incantesimi offensivi. Ma prima che tu ci riesca, un gran numero di frecce piumate saetta dai cespugli che ti circondano, trafiggendoti in diversi punti del corpo e cadi, ferito a morte. La violenza immotivata non è degna di un vero Cercatore.
La tua avventura termina qui.

282

Avanzate infuriati, sguainando la spada. Issel chiede all'uomo chi è e quali sono le sue intenzioni. Quello getta indietro il cappuccio e vi fissa con gelidi occhi azzurri. «Sono l'eremita della Grotta Luminescente» dice, «Guardiano del Lago degli Specchi ed umile mago. Voglio impedirvi di trovare insieme la Valle dei Sogni» continua. «Perché se due come voi sognassero assieme nella Valle, seminerebbero distruzione nel mondo esterno. Infatti se due persone fanno lo stesso sogno, i loro poteri non vengono raddoppiati, ma quadruplicati. Un evento simile non si è mai verificato nella storia della Valle e i vostri poteri valicherebbero i confini del luogo riversandosi pericolosamente sul mondo esterno. Non dovete sognare insieme! Se insisterete, dovrò impedirvelo con la forza».
Issel ti guarda. Non puoi parlare per esperienza, ma esiste la remota possibilità che l'eremita stia dicendo il vero. Possiede un'intensa aura magica che avverti anche nel punto in cui ti trovi, a diversi passi di distanza. Parla con Issel sulla scelta da fare.

Vi dividete e raggiungete separatamente la Valle dei Sogni (vai al **91**)?
Vi limitate a rifiutare e a lasciare questo posto (vai *al* ***113****)?*
O attaccate insieme l'eremita (vai al **171**)?

283

Ti metti il diadema e l'anello, e in un attimo senti un flusso di energia pulsare in te. La stanza tremola e svanisce gradualmente, finché ti trovi da solo di fronte al Drago della Valle dei Sogni. Stranamente non sei più spaventato come prima.
«Salve, potente mago» dice. Vai al **79**.

284

Né tu né Issel accettate l'offerta, ma non potete nemmeno andarvene così. «Non posso permettervi di continuare con queste crudeltà» dici, e Issel annuisce. «Non importa che cosa abbia fatto il Drago» prosegue Issel. «Appartiene ad una stirpe antica e piena di saggezza. Smettete di torturarlo o dovremo costringervi a farlo».
Il mago si mette a ridere e i suoi compagni avanzano per affrontarvi. Vi alzate sulle punte dei piedi, pronti a combattere. «E come?» chiede uno di loro.
Per tutta risposta sguaini la spada e meni un fendente, ferendo uno dei maghi che cade a terra, preso alla sprovvista. Contemporaneamente Issel spezza con un calcio la verga del mago più vicino, facendola esplodere in una luce accecante. Quando riacquistate la vista, vedete che l'uomo giace a terra privo di sensi.
Il Drago, essendo stati eliminati due dei maghi, riesce a spezzare le catene e a schiacciare il terzo mago contro la parete della caverna con un colpo di coda. I tre guerrieri però riescono a scansarsi con un abile balzo e avanzano verso di voi. Dovete affrontarli.

Due di essi attaccheranno Issel, mentre il terzo attaccherà te. Se riuscirai a liberarti di lui, potrai aiutare Issel, ma fino ad allora dovrai occuparti solo del tuo avversario; però potrai colpire per primo.

Guerriero	Spada 11	Forza 8

Se vincete entrambi, vai al **100**.
Se vinci solo tu, vai al **60**.

285

Il masso ti colpisce ad una gamba e perdi 4 punti di Forza; ti rialzi a fatica e ti arrampichi sul cumulo di roccia, che continua a franare. Alcuni metri più in là sembra esserci una specie di pozzo. Vai al **19**.

286

Mentre ti servi della levitazione per superare l'ostacolo, un pensiero affiora nella tua mente: quella parete di roccia insormontabile dev'essere stata posta lì per logorare ulteriormente le tue già scarse energie. Una volta raggiunta la cima, vedi che la torre si trova a meno di un miglio di distanza. Percorri l'ultimo tratto perdendo tempo, per conservare le forze rimaste.
La dolce collina sulla quale sorge la torre non presenta difficoltà, e in pochi minuti sei a destinazione. Vai al **137**.

287

Più avanti vedi un grande fuoco che brucia in un'area accuratamente ripulita e delimitata da pietre; una fila di cavalli è legata tra due cespugli, e quattro uomini con stivali di pelle di vitello e pettorali di conchiglie si aggirano per l'accampamento. Per

tenere indietro i lunghi capelli, tre di loro portano intorno al capo fasce decorate in cui sono infilate penne colorate. Sulle spalle portano piccoli scudi rotondi di giunco, archi e faretre; nel terreno sono infilate parecchie lance.

Ti avvicini a quegli uomini (vai al **75**)?
O ti tieni alla larga (vai al **9**)?

288

State per attraversare la sala rivestita di marmo e avvicinarvi al vecchio seduto, quando il pavimento si apre sotto i vostri piedi. Getta i dadi.

Se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Agilità, vai al **43**.
Altrimenti, vai al **339**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		43	**339**
Issel:	**59**	225	339
	275	43	244

289

Concludendo che non trarreste un grande vantaggio dall'esplorare luoghi sconosciuti, vi addentrate ancora nella foresta. Dopo circa un'ora di cammino, vi imbattete in un sentiero che porta nella direzione da voi scelta e decidete di seguirlo. Vai al **176**.

290

Pensi che servirti di un incantesimo sarebbe uno spreco di energie, e continui a camminare. E alla

fine riesci a scacciare dalla tua mente il pensiero della caverna e dei suoi pericoli. Vai al **211**.

291

Nutri dei sospetti sul mago eremita, perciò lo tieni attentamente d'occhio mentre Issel ti fa capire di voler parlare con te in segreto.
Per scambiarvi opinioni su ciò che avete visto, vai al **300**.

292

Concludi che è meglio andartene per conto tuo e prendi congedo da Issel, tornando nella direzione da cui sei venuto e lasciandolo accanto al corpo dello Zombi. Vai al **211**.

293

Osservando gli Zombi morti, noti che uno di essi porta una cintura alla quale è appeso un borsellino di pelle. Incuriosito, ti chini per aprirlo e ne estrai un pezzo di pergamena ripiegata, dall'aspetto fragile. Con tua grande sorpresa scopri che si tratta di una mappa della Foresta Piangente, e la apri con cura per esaminarla insieme ad Issel.
Vi sono segnati sei punti di riferimento, accompagnati da un simbolo; sono: la Grotta Luminescente, l'Obelisco, il Lago degli Specchi, la Città del Popolo della Foresta, la Sfinge degli Enigmi e, ciò che più conta, la Valle dei Sogni! Eccitato, ripieghi la mappa e la riponi prima di proseguire lungo il sentiero. Vai al **39**.

294

Sul tavolo c'è un cilindretto che ad un'estremità porta un oculare, mentre l'altra è coperta da un cappuccio.

Se vuoi darci un'occhiata, vai al **303**, altrimenti

mettilo in tasca.
Ti avvicini alle porte di bronzo (vai al **297**)?
Ti avvicini al tavolo di fronte (vai al **243**)?
Ti dirigi verso il tavolo che si trova più indietro, sullo stesso lato (vai al **141**)?
O infine ti dirigi verso il tavolo che si trova all'estrema sinistra (vai al **255**)?

295

«Non posso» mormori. «Non ti farei del male, e non voglio irritarti».
Il Drago socchiude gli occhi prima di rispondere. Quando lo fa, la sua voce è venata di tristezza. «Non hai coraggio, giovane Darian» dice. «Se dovessi sognare in questo posto, non ti sveglieresti e ti perderesti invece nei tuoi incubi» sospira. «Devo farti tornare là da dove sei venuto».
Prima che tu possa dire una parola, la Valle prende a ruotare intorno a te e perdi i sensi. Quando riapri gli occhi, sei sulla Grande Strada Orientale fuori dalla foresta. Davanti a te c'è la locanda che avevi lasciato solo pochi giorni fa. Non hai superato la prova finale, proprio sulla soglia della Valle dei Sogni.
Anche se potrai ritentare (tornando all'**1**), per il momento la tua avventura termina qui.

296

Osservi dubbioso l'amuleto che ti ha dato l'eremita. Sarebbe cortese usare un incantesimo Rivelapericoli in questo momento? Probabilmente no, ma non puoi nemmeno metterti l'amuleto in tasca e andartene. Devi indossarlo o restituirlo.
A malincuore porgi l'amuleto al vecchio cieco, e le sue dita si chiudono infallibilmente intorno ad esso. «Sei sospettoso» dice. «Suppongo che tu abbia

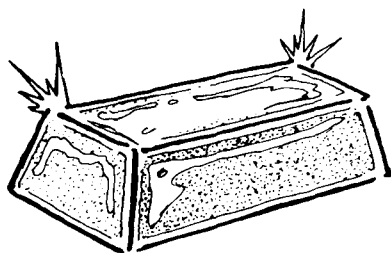
le tue buone ragioni. Ma il dono non ti sarà offerto un'altra volta. Addio, Darian». Ti volta le spalle e senti nuovamente una forza magica che ti costringe ad uscire dalla caverna, verso la foresta illuminata dal sole.
Ti fermi un attimo chiedendoti se non sia il caso di tornare indietro e scusarti, prendendo il dono che ti era stato offerto, ma è troppo tardi: volgi le spalle alla caverna per aggirare la parete di roccia. Vai al **211**.

297

Le porte, socchiuse, sporgono leggermente verso l'interno e alla loro base ci sono mucchietti di terra e fango.

Spingi la maniglia (vai al **299**)?
O prima formuli un incantesimo Rivelapericoli (vai all'**11**)?

298

I tuoi sogni, da sempre ottimi indicatori di ciò che senti, sono strani. Sogni di trovarti in una stanza senza finestre, circondato da barre di piombo.

Mentre le osservi, le barre iniziano a brillare e il loro colore da grigio spento cambia in quello luccicante dell'oro. Sorridi, ma ben presto il tuo sorriso svanisce, quando le barre si moltiplicano e il loro numero inizia a crescere. In breve sei circondato da un muro d'oro, e un tetto d'oro si sta formando sopra di te. Cominci ad avere difficoltà di respiro.
...Non è un sogno molto piacevole, e il tuo sonno è agitato.
Vai al **45**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:
		45
Issel:	**335**	55
	altro	45

299

Quando abbassi la maniglia, la porta si muove leggermente e poi si blocca. Getta i dadi.

Se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Forza, vai al **340**.
Altrimenti, vai al **328.**

300

Tu ed Issel vi scambiate le rispettive impressioni su ciò che avete visto e sui vostri sospetti, prima di prendere una decisione.

Affrontate il mago eremita per chiedergli che cosa sta accadendo (vai al **282**)?
Oppure prendete congedo da lui, allontanandovi (vai al **306**)?

301

Non dimenticare che hai perso 1 punto di Forza; comunque l'incantesimo non rivela pericoli nelle immediate vicinanze. Anche la caverna, che ora si trova alle tue spalle, non sembra essere pericolosa. Vai al **211**.

302

Scuotete il capo, e Issel dice al vecchio che secondo lui questa non può essere la vera Valle dei Sogni.

Il vecchio fa una strana smorfia: «Allora, visto che non volete pagare con le buone, pagherete con le cattive» dice, e fa un passo indietro estraendo un pugnale da sotto il mantello. Quasi contemporaneamente uno spadaccino sbuca da un nascondiglio accanto a lui e tutti e due passano all'attacco. Il vecchio affronterà Issel, lasciando a te il compito di occuparti dello spadaccino. Se riuscirai ad ucciderlo potrai aiutare il tuo compagno.

Vecchio	Pugnale 8	Forza 4
Spadaccino	Spada 7	Forza 6

Se riuscite a sconfiggerli senza che nessuno di voi due venga ucciso, vai al **123**.
Se tu li sconfiggi, ma Issel muore, vai al **104**.

303

Togli il cappuccio e guardi nel cannocchiale; e con tua grande sorpresa scopri che riesci a vedere attraverso le pareti. L'edificio è circondato da una massa di terra: ti trovi nel sottosuolo! Guardandoti intorno col cannocchiale, ti fermi quando ti accorgi che c'è terra anche dietro le porte di bronzo. Dopo aver infilato lo strumento nello zaino, dove andrai?

Ti avvicini alle porte di bronzo (vai al **297**)?
Dai un'occhiata al tavolo che si trova più indietro, su questo lato della stanza (vai al **141**)?
Vai al tavolo di fronte (vai al **243**)?
O vai al tavolo all'estrema destra, dietro di te (vai al **255**)?

304

Poco più avanti vi lasciate cadere a terra senza fiato, strofinandovi i segni rossi lasciati dai rami. Dopo esservi riposati, vi aiutate reciprocamente ad alzarvi e proseguite lungo il sentiero. Avete percorso soltanto qualche centinaio di metri quando il silenzio della foresta è rotto dall'urlo più spaventoso che abbiate mai udito. Restate immobili, scambiandovi uno sguardo preoccupato. Di qualsiasi cosa si tratti, non volete avere niente a che fare nelle condizioni in cui vi trovate. Volete usare l'incantesimo Rivelapericoli?

Se sì, decidete chi dei due lo formulerà e vai al **268**.
Se nessuno dei due desidera sprecare le energie necessarie, vai al **346**.

305

«Il potere?» dici in tono interrogativo. «Ma certo, è il potere la cosa più importante del mondo».
La Sfinge scuote il capo e i suoi occhi neri hanno un'espressione dura. «No, Darian» dice, «non è questa la risposta esatta. Mi deludi; non avrei mai pensato che tu fossi una persona ossessionata dal potere, ma sembra invece che sia così. Non posso permetterti di entrare nella Valle; ma non posso neppure permettere ad un mago che considera il potere la cosa più importante di ritornare nel mondo esterno».
Così dicendo rafforza la stretta attorno a te. Lot-

ti disperatamente ma non riesci a liberarti, e anche la tua magia è inutile. Ben presto calano le tenebre...
La tua avventura termina qui.

306

Prendete cortesemente congedo dall'eremita e vi accingete a lasciare la valle. Mentre vi allontanate, Issel ti sussurra di metterti a correre non appena ti darà il segnale. Vai al **171**.

307

Issel giace morto ai tuoi piedi. Mentre osservi il corpo dell'uomo che è stato tuo amico e compagno, l'eremita ti si avvicina e ti tocca una spalla. «Hai agito nel modo migliore, Darian» dice. «Si stava servendo di te soltanto per trovare la Valle dei Sogni, e una volta arrivati lì ti avrebbe reso suo schiavo o ti avrebbe ucciso».
«Ma come avrebbe potuto ridurmi in schiavitù?» chiedi, perplesso. L'eremita si china, ed estrae un anello con sigillo dallo zaino di Issel che giace poco lontano. «Il Grande Sigillo di Franzos» dice. «È dotato di grandi poteri magici».
Addolorato ma convinto, scuoti la testa. «Mi fidavo di lui» dici. L'eremita annuisce. «Lo so, ma non sarebbe mai stato un buon re».
Ancora troppo confuso e sconvolto per parlare, ringrazi il vecchio e lasci la radura col suo Lago degli Specchi. Osservando la mappa individui un sentiero che conduce direttamente alla Valle dei Sogni e lo imbocchi, di nuovo solo. Vai al **15**.

308

Mentre ti avvicini a lui con la spada sguainata, lo sconosciuto estrae la propria e balza in avanti per attaccare. Devi affrontarlo.

Per trovare i punteggi di Forza e di Scherma del tuo avversario devi chiederli a Issel, perché è lui che ti sta di fronte. Trascrivili poi sul tuo Foglio d'Identità (puoi usare una delle caselle «Combattimento», se vuoi) prima di iniziare a combattere. Chi ha il punteggio di Agilità più alto colpisce per primo. Se siete pari, gettate un dado a testa e quello che otterrà il numero più alto potrà colpire per primo. Se decidete di servirvi della magia nel corso del duello, l'incantesimo formulato da quello che ha il punteggio di Agilità più alto avrà effetto prima di quello dell'avversario.
Se in qualsiasi momento vuoi interrompere il duello, devi rinunciare a colpire quand'è il tuo turno e chiedere ad Issel di fare lo stesso. Se rifiuta, può colpirti.

Se riesci ad interrompere il duello, vai al **321**.
Se vinci, vai al **279**.

309

Non dimenticare che hai perso 1 punto di Forza. L'incantesimo Rivelapericoli non ti indica la posizione della Valle dei Sogni, ma ti rivela qualcosa di più immediato: poco lontano dal punto in cui ti trovi, ci sono parecchi uomini nascosti tra la vegetazione. Ha tutta l'aria di un'imboscata, ma chi sarà mai il misterioso nemico?

Se vuoi evitare l'imboscata, vai al **349**.
Se sei curioso di conoscere gli scopi di quegli uomini, e vuoi prenderli alle spalle, vai al **38**.

310

Il torrente che avevate attraversato poco prima si affianca al sentiero con una curva. Lo seguite nella speranza che vi guidi alla Valle dei Sogni? Dovete prendere assieme una decisione.

Se decidete di seguirlo, vai al **135**.
Altrimenti, vai al **329**.

311

«Non volevo ucciderti, Darian, ma non mi dai altra scelta» dice il Drago. Prima che tu possa ribattere, si erge sulle zampe posteriori e si getta con tutto il peso sopra di te.
La tua avventura termina qui.

312

Il masso rotola verso di te, ma tu riesci a scavalcarlo con un agile balzo e così va a schiantarsi contro la parete, frantumandosi. Dopo pochi minuti ti senti abbastanza sicuro da andare a vedere cosa c'è dietro il mucchio di detriti. Ti arrampichi lentamente sul cumulo di sassi e terra che frana sotto i tuoi piedi, e pochi metri più in là vedi una specie di pozzo. Vai al **19**.

313

Anche se Issel acconsente senza esitare, tu scuoti il capo con decisione. «Non parteciperò a questa tortura» dici. «E se non la smettete anche voi, dovrò costringervi a farlo». Con la spada sguainata fronteggi gli avversari e il tuo compagno, che ora si schiera con loro.
I guerrieri avanzano, ma il mago fa loro cenno di tornare indietro. «È una questione tra loro due» dice. «Lasciate che la risolvano con un duello».
Anche se preferiresti affrontare uno degli uomini che torturavano il Drago, non è che faccia molta differenza. Hai rinunciato a sognare, non potresti farlo sapendo che è la sofferenza di un'altra creatura, sia pure di un Drago, a permettertelo. Co-

munque sei certo di trovare la morte in questa caverna.
Prima di colpire, assicurati di essere in possesso dei punteggi esatti di Forza e di Scherma di Issel.
Se vinci, vai al **319**.

314

Seguendo il sentiero che conduce lontano dal corpo del Satiro procedi rapido attraverso la foresta, alla ricerca di un luogo dove accamparti per la notte. Ad un tratto scorgi un uomo diretto verso di te lungo lo stesso sentiero.

Sguaini la spada, preparandoti a combattere (vai al **235**)?
O alzi il braccio in segno di saluto (vai al **2**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		235	**2**
Issel:	**15**	235	35
	altro	235	2

315

A mezzanotte circa un ululato proveniente dall'esterno ti sveglia di soprassalto. Balzi in piedi spaventato e sbirci dall'imboccatura della caverna. Ciò che vedi ti sconvolge: nel punto in cui si trovava il corpo del lupo giace la salma di un uomo avvolto in vesti regali, e accanto a lui c'è un altro lupo che ulula di rabbia e di dolore con il muso rivolto al cielo. Mentre lo osservi, volge il capo verso di te e nei suoi occhi gialli si accende un bagliore di sfida; poi si abbassa sulle zampe posteriori e fa un balzo. Devi affrontare anche questo lupo; come per quello precedente puoi servirti della magia o sem-

plicemente della spada.

Lupo	Artigli 8	Forza 6

Se vinci, vai al **216**.

316

Concludi che è meglio continuare da solo la tua ricerca della Valle dei Sogni e saluti Issel, allontanandoti lungo il sentiero. Vai al **18**.

317

L'orrida creatura giace a terra morta, e il suo denso sangue violetto cola in una spaccatura del pavimento. Ti allontani, disgustato da quello spettacolo rivoltante.

Se hai lo scrigno di legno, vai al **44**.
Altrimenti, guarda nella tomba (vai al **65**).

318

Fai un sogno molto strano. Ti trovi all'estremità di una lunga sala rivestita di marmo; sopra di te c'è un alto soffitto a volta intagliato, mentre il pavimento è formato da lucide piastrelle quadrate tempestate di pietre preziose. Su entrambi i lati si trova una serie di colonne di marmo scanalato che attirano il tuo sguardo all'altra estremità della sala: le pareti si confondono in una sorta di nebbia e non riesci a valutare le misure dell'ambiente.
All'altra estremità, quasi indistinguibile per la distanza, c'è una larga predella di marmo sulla quale posa un trono; sul trono siede un vecchio che si sorregge il capo con una mano e sembra dormire. Issel è accanto a te. Sembra seccato, ma a dire il vero non avevi alcuna intenzione di unirti a lui nel

sogno. Ne parlate e giungete alla conclusione che la cosa migliore è che uno dei due si svegli mentre l'altro continua a sognare.

Se decidi di svegliarti tu, vai al **199**.
Se Issel decide di far continuare il sogno a te, mentre lui si sveglia, vai al **183**.

319

Issel giace morto ai tuoi piedi sul pavimento della caverna. Esausto ti prepari ad affrontare gli altri, ma sono svaniti! Il Drago Guardiano, senza traccia di ferite, è accucciato davanti a te, con la testa di bronzo appoggiata ad una zampa. Rotea gli occhi che gettano scintille e tu ti affretti a distogliere lo sguardo, perché si dice che guardare un Drago negli occhi porti alla follia.
«Hai compiuto un'azione valorosa, Darian» tuona la mitica creatura, «ma hai ucciso un amico. Dimmi perché l'hai fatto».
Sembra proprio che il Drago voglia metterti alla prova un'altra volta e sei piuttosto seccato, ma qualcosa ti spinge a parlare. «Non potevo andarmene lasciando quegli uomini a torturarti» dici stancamente, «anche quando Issel si è schierato dalla loro parte. Non è così che mi hanno insegnato ad agire».
«Hai ucciso il tuo amico perché non eri d'accordo con lui?» chiede il Drago quietamente.
Scuoti il capo. «No. Se avessi potuto evitarlo, non l'avrei ucciso, ma si è messo dalla parte dei torturatori e non potevo fare diversamente. Non potevo restare a guardare o andarmene a sognare sapendo che ti stavano torturando, nonostante quel che mi avevano detto sul tuo conto».
«Sono sorpreso» mormora il Drago, e la sua voce somiglia ad una dolce brezza. «Meriti davvero la

responsabilità di mutare il piombo in oro». Per un lungo istante le sue parole non hanno significato, ma poi alzi lo sguardo stupito. Il Drago fa cenni di assenso con l'enorme testa e indica un piccolo amuleto appeso ad una catena d'argento, posato a terra. «Questo amuleto contiene l'incantesimo che cercavi» dice il Drago. «Usalo con la mia benedizione e i miei ringraziamenti!»
Vai al **196**.

320

L'incantesimo Rivelapericoli non ti ha indicato nulla di strano: perdi 1 punto di Forza e prosegui lungo il sentiero. Il fatto che l'incantesimo non abbia rivelato la presenza di pericoli non significa che tu non sia sorvegliato, ma semplicemente che chi eventualmente ti sorveglia non intende farti del male. Vai al **334**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:
		334
Issel:	**288**	256
	altro	334

321

Issel è un altro avventuriero che spera di trovare la Valle dei Sogni nella Foresta Piangente. Gli parli e vi raccontate le rispettive vicende.

Vuoi proseguire da solo (vai al **103**)?
O unite le forze nella ricerca della Valle (vai al **342**)?
Se avete deciso di continuare la ricerca assieme, chiedi a Issel i punteggi di Scherma e di Forza e trascrivili sul Foglio d'Identità (usa una delle ca-

selle «Combattimento», se lo desideri).

322

Dirigendoti ad est percorri il sentiero per diverse ore. Poco prima di mezzogiorno decidi di riposare e di mangiare qualcosa, ma prima che tu possa sederti la tua attenzione è attratta da un rombo che aumenta progressivamente di volume. Qualcosa di molto grosso sta arrivando dal sentiero.

Sguaini la spada per affrontarlo, di qualsiasi cosa si tratti (vai al **7**)?
O ti allontani dal sentiero per trovare un punto d'osservazione sicuro (vai al **335**)?

323

Sguaini la spada menando un gran fendente a Issel, che è costretto a difendersi. Prima di proseguire il duello, accertati di avere i punteggi esatti di Scherma e di Forza di Issel. La lotta è furibonda e tu hai una tale fiducia nelle tue capacità che puoi anche non servirti della magia.

Se riesci ad interrompere il duello, vai al **277**.
Se vinci, vai al **145**.

324

Il sentiero ti conduce giù per la collina tra gli alberi imponenti, verso un torrente, e qui si biforca: da una parte passa su uno stretto ponte di pietra, per poi proseguire sull'altra sponda e addentrarsi nella foresta; dall'altra corre lungo il torrente.

Attraversi il ponte (vai al **272**)?
Attraversi il torrente a nuoto (vai al **138**)?
O segui il sentiero che corre lungo la sponda, in direzione della foce (vai al **114**)?

325

Poiché preferisci sognare da solo, comunichi gentilmente la tua decisione ad Issel che si allontana per trovare un angolo appartato. Esausto, ti corichi accanto al laghetto e cedi al sonno, ma quando riapri gli occhi nel mondo dei sogni ritrovi Issel accanto a te. A quanto pare, poiché vi trovate assieme nella Valle sarete costretti a condividere i sogni. Se è davvero così, dovresti saperne di più sul conto di Issel, perciò chiedigli i punteggi di Forza e di Scherma e trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (usa una delle caselle «Combattimento», se vuoi). Fatto ciò, vai al **59**.

326

«Il potere» rispondi.
La creatura aggrotta la fronte, scuotendo il capo. «Non è questa la risposta esatta, giovane Darian» dice. «Quelli che cercano il potere sugli altri non saranno mai ammessi nella Valle. Non posso farti passare». La sua grossa mano si stringe intorno a te, e prima che tu possa reagire in qualche modo, sprofondi nelle tenebre. Quando riapri gli occhi, hai la sorpresa di ritrovarti fuori dalla locanda sulla Grande Strada Orientale che avevi lasciato solo pochi giorni fa. Sopra di te si stanno accumulando nuvole temporalesche e già iniziano a cadere le prime gocce.
La tua ricerca della Valle dei Sogni per ora è terminata, ma almeno potrai ritentare (tornando all'**1**).

327

«La sapienza?» rispondi dubbioso, ma il sorriso sul volto della Sfinge ti fa capire che la risposta è esatta. Il mondo intorno a te riprende contorni precisi e volgi lo sguardo verso Issel per vedere che ne è di lui. Con orrore vedi che la Sfinge lo tiene saldamen-

te stretto nell'altra mano e lo sta portando velocemente alla bocca. Urli per protestare, ma invano; le possenti fauci si chiudono sul tuo compagno.
La Sfinge volge lo sguardo verso di te e, malgrado l'ira, sei costretto a restare calmo di fronte alla potenza della gigantesca creatura. «Era necessario» dice la Sfinge. «Il tuo compagno Issel non era degno di entrare nella Valle dei Sogni e neppure di essere re. Ha fallito la prova mentre tu l'hai superata. Non addolorarti troppo per lui; l'ho giudicato rettamente e la punizione è stata immediata. Ricorda che avrai bisogno di tutta la tua presenza di spirito quando entrerai nella Valle».
Ti posa delicatamente a terra dall'altra parte del cancello, con queste parole: «Buona fortuna, Darian, e rammenta la risposta che mi hai dato. La sapienza e la saggezza sono le cose più difficili da trovare e le più preziose del mondo».
Sentendo a malapena le ultime parole, ti allontani barcollando dalla Sfinge degli Enigmi e ti incammini a passi incerti lungo il sentiero in direzione della Valle dei Sogni, incapace di cancellare dalla mente l'orribile fine di Issel. Vai al **188**.

328

La porta non si sposta. Tenterai con l'incantesimo della Psicocinesi?

Se l'incantesimo ha effetto, vai al **209**.
Se fallisce o non sei in grado di formularlo, vai al **182**.

329

Vi arrampicate su un albero, alla ricerca di qualche punto di riferimento in questa foresta apparentemente sconfinata? Dovreste prendere una decisione assieme.

Se decidete di salire su un albero, vai al **155**.
Altrimenti, vai al **289**.

330

Nonostante fosse un abile combattente sei riuscito a sconfiggere il vecchio, che giace esanime sull'erba. Mentre lo osservi, i contorni del suo corpo subiscono una metamorfosi e in breve tempo ti trovi dinanzi il cadavere di Issel.
Guardi tristemente il corpo del tuo amico, e poi fai il tuo dovere: dopo qualche minuto di scavo, Issel ha una sepoltura decente mentre tu cerchi ancora una volta un posto tranquillo dove adagiare le membra stanche e dormire. Vai al **156**.

331

Acconsentite e vi unite al mago, che si presenta come Kippan. Ti avvicini al Drago e chini la testa, preparandoti ad usare l'incantesimo della Mano Fiammeggiante. Gli altri indietreggiano per farti spazio e tu formuli l'incantesimo mentre Issel mena un fendente con la spada.
I risultati, pur spettacolari, non sono esattamente quelli auspicati. La caverna ed i suoi occupanti svaniscono sotto i vostri occhi e tu ed Issel vi ritrovate nella Valle dei Sogni. Un'ombra nera vi sovrasta e alzando lo sguardo vi trovate faccia a faccia con il Drago.
«Un buon Sognatore» dice in tono quasi distaccato, «si distingue perché pensa, prima di agire. E se voi avete riflettuto su ciò che stavate per fare, poco fa, siete doppiamente da condannare. Addio, crudeli esseri umani». E il suo corpo enorme piomba come un maglio su di voi, schiacciandovi.
La tua avventura termina qui.

332

Lasci cadere lo zaino e sguaini la spada prima di avventarti su Issel, che però resta immobile, rifiutando di combattere. Prima che tu possa balzargli addosso, però, il Drago alza una delle zampe posteriori tra di voi e ringhia irosamente contro di te.
«Avido mortale!» dice. «Non sei degno di sognare qui!» Poi, troppo rapido perché tu possa reagire, avvicina di scatto la testa e le sue zanne si chiudono su di te.
La tua avventura termina qui.

333

Decidendo di seguire il sentiero ancora per un po', lo percorrete per il resto del pomeriggio. Al cadere della notte la vostra attenzione è attirata da un bizzarro rombo lontano, che aumenta gradualmente di volume. Vi fermate ad ascoltare il rumore che si fa sempre più vicino, mentre la terra inizia a tremarvi sotto i piedi. Qualcosa sta arrivando dal sentiero. Decidete sul da farsi.

Attendete in mezzo al sentiero (vai al **48**)?
O vi nascondete tra la vegetazione per vedere da dove abbia origine quel rumore (vai al **92**)?

334

Al calar della sera ti trovi nel cuore della foresta. Qui gli alberi hanno forme bizzarre e contorte, e quando passi accanto ad uno di essi, talmente curvo da formare quasi un cerchio, un'acuta risata isterica ti fa arrestare di scatto e mettere mano alla spada. Sull'albero è appollaiata un'enorme cornacchia nera, alta almeno mezzo metro, che ti fissa imperturbabile. Apre il becco per ripetere quel-

la risata insopportabile e poi pronuncia i seguenti versi:

Oro e argento, piombo e oro
Per queste quisquilie tu rischi la vita?
Ma cos'è sogno, e cos'è realtà?
Come ti sembra niente sarà.

Prima che tu possa reagire, l'uccello prende il volo e ti rotea intorno costringendoti a ritrarti e a sguainare la spada; poi si allontana tra gli alberi gridando forte: «Non pensare, impossibile pensare, mai pensare!»
Quando la cornacchia è scomparsa, rimetti la spada nel fodero e, confuso, prosegui il cammino rimuginando le parole dell'indovinello. Niente è veramente come sembra. Cosa intendeva dire l'uccello, che è impossibile mutare il piombo in oro? O che non è importante?
Perplesso, confuso e piuttosto preoccupato, vai al **262**.

335

Resti in attesa nascosto nella vegetazione, mentre il rombo si fa sempre più forte. Ad un tratto un gigantesco verme corazzato sbuca dagli alberi; è lungo circa 60 metri, e percorre il sentiero di gran carriera passando per il punto in cui ti trovavi poco fa, poi prosegue per destinazione ignota. Ora sai cos'è che traccia i sentieri nella foresta: dov'è passato il verme, il terreno è appiattito e coperto di bava.
Quando il rumore si è affievolito in lontananza, esci dal tuo nascondiglio e ti rimetti in cammino, diretto questa volta al cuore della foresta nella speranza di trovare la Valle dei Sogni. Vai al **334**.

336

L'uomo prende il denaro, vi ringrazia con apparente sincerità e si allontana di corsa, diretto alla cascata e al sentiero che conduce al di là. Avete ancora forti dubbi, mentre lo vedete andar via. Discuti con Issel se sia o no il caso di seguire il mendicante.

Se decidete di seguirlo, vai al **95**.
Se decidete di ignorare il cartello e le parole dell'uomo, e di entrare nella foresta, vai al **107**.

337

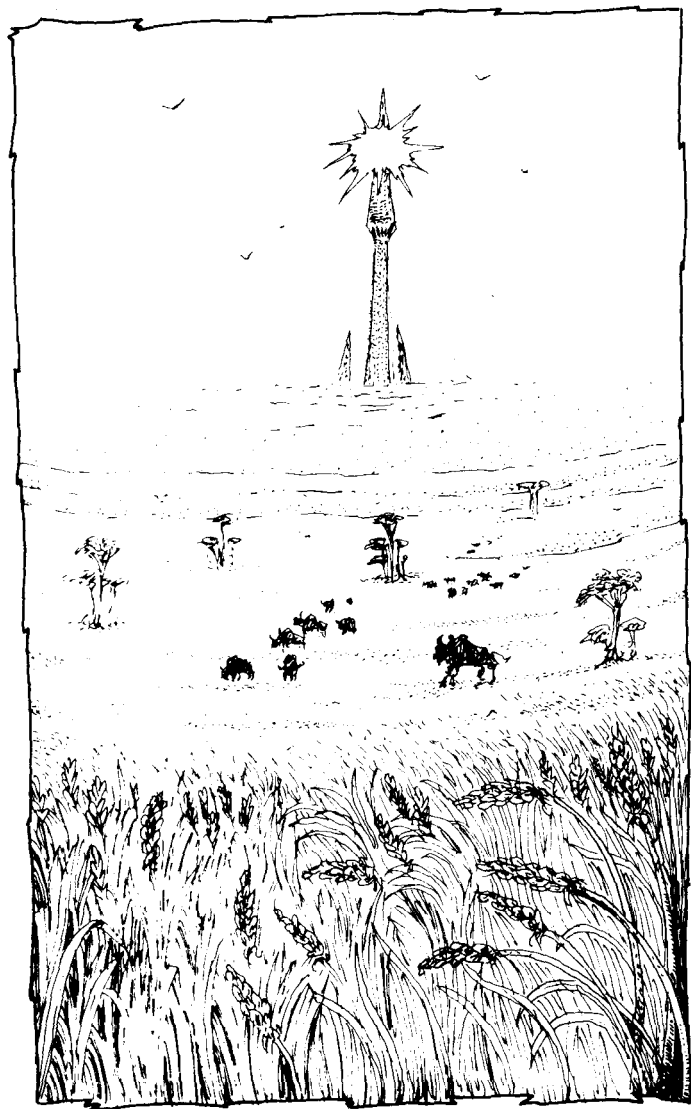
Issel è morto. Con la certezza di trovarti nelle immediate vicinanze della Valle dei Sogni, scavalchi il cadavere e prosegui lungo il sentiero. Vai al **18**.

338

«Così sia» dice il Drago. «Addio, Darian. Dubito che tu possa trovare qui una quantità di metallo sufficiente ad esercitare le tue arti».
«Intendi imprigionarmi in questa Valle?» gridi.
«Non posso fare niente per te, ora. Diverrai il nuovo Guardiano, anche se nessun altro riuscirà mai a trovare la Valle. La tua ultima scelta è stata frutto di egoismo» conclude.

Accetti il tuo destino (vai al **240**)?
O tenti di sfuggirgli (vai al **204**)?

339

Non riesci ad aggrapparti in tempo, ma Issel ce la fa e ti guarda dall'orlo del trabocchetto. Quando arrivi in fondo, getta un dado e moltiplica per 2 il numero ottenuto per sapere quanti punti di Forza perdi. Se questo porta il punteggio a 0, sei morto e Issel non potrà aiutarti ad uscire dal pozzo.
Se il punteggio di Forza sarà invece 1 o più, il tuo

amico potrà tenderti una mano e tirarti fuori (vai al **17**).

340

La porta cede, aprendosi verso l'interno. Ma all'improvviso tonnellate di terra, fango, sassi e sabbia si riversano all'interno della stanza. Devi muoverti in fretta o resterai sepolto vivo. Getta i dadi. Se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Agilità, e lo stesso avviene per quello di Fortuna, vai al **58**.

341

La nebbia si dissolve lentamente, e ti ritrovi in mezzo ad un campo d'erba simile a grano, che ondeggia nel vento. A poca distanza, sparse qua e là, ci sono delle macchie d'alberelli. Piccole mandrie di bovini color marrone scuro, dal pelo ispido e con una grossa gobba sul dorso massiccio, vagano muggendo in quel mare di spade gialle. L'aria è calda e secca, e vedi lampi di calore e mulinelli di polvere che danzano sul suolo. In lontananza, su una collina solitaria a circa 10 miglia, sorge un'alta torre dorata la cui sagoma è distorta dai vapori. Ti rimetti in piedi, avviandoti in quella direzione. Vai al **287**.

342

Camminate per diverse ore finché non raggiungete un'alta parete di roccia, dalla quale precipita una cascata. Questa dà vita ad un torrente che scorre nella foresta, e si possono scorgere anche le tracce di un sentiero ben battuto che gira dietro la cascata e scompare alla vista.

Dopo averne discusso, tu ed Issel seguite il sentiero (vai al **95**)?
O lo ignorate e attraversate il torrente per conti-

nuare la ricerca della Valle dei Sogni (vai al **260**)?

343

Issel tenta un incantesimo Rivelapericoli, che funziona. Mentre ti racconta ciò che ha scoperto, viene distratto da un rumore alle vostre spalle. Vi girate di scatto e vedete una voragine nera aprirsi al centro della Valle dei Sogni, quindi vi alzate e vi avvicinate guardinghi per indagare.
È l'entrata di un tunnel in discesa che conduce nelle viscere della terra.

Lo seguite (vai al **134**)?
O siete più cauti e vi servite nuovamente dell'incantesimo Rivelapericoli? In questo caso decidete chi dei due formulerà l'incantesimo, poi vai al **258**.

344

«Spero di poterti ripagare» dici all'eremita, mentre ti metti la catenina al collo.
«Non ho bisogno di nulla» replica quello con semplicità. «Un tempo ero come te, giovane e ansioso di andare incontro al mio destino nella Valle dei Sogni. Tornai dalla mia ricerca come mi vedi ora, vecchio e cieco. Ma ognuno deve seguire la propria strada. Vai, ora, e buona fortuna».
Lasci la Grotta Luminescente, rattristato e turbato da ciò che hai visto. Se un mago tanto potente è stato sconfitto così facilmente dai poteri che pervadono la Valle dei Sogni, quali possibilità puoi avere tu?
L'amuleto che ti è stato dato contiene 20 punti di Forza; annotali sul Foglio d'Identità.
Ti allontani dalla roccia e dalla sua caverna, lasciandotele ben presto alle spalle. Vai al **211**.

345

Qui di seguito trovi elencati due gruppi di luoghi situati nella Foresta Piangente. Dovresti averne visitati almeno due per poter trovare la Valle dei Sogni.

Sfinge degli Enigmi	Grotta Luminescente
Città del Popolo della Foresta	Obelisco
Palazzo dello Stregone	Lago degli Specchi

Se sei stato almeno in un luogo per ciascun gruppo, vai al **120**.
Se hai visitato luoghi appartenenti ad uno solo dei due gruppi, vai al **247**.

346

A mezzogiorno circa il sentiero sbocca in un'ampia radura frondosa, al cui centro si trova uno specchio d'acqua luccicante circondato da un basso muretto di pietra. Curvo accanto ad esso c'è un uomo incappucciato. L'avete mai visto prima?

Se sì, vai al **41**.
Se no, vai al **124**.

347

Ti giri, tentando di sfuggire all'orrore che ti sta di fronte, ma ti arresti sui tuoi passi. Alle tue spalle una voce profonda dice in tono di disapprovazione: «I pusillanimi non dovrebbero mai entrare nella Foresta Piangente. Sei una delusione, Darian, un fallito. E i falliti non resistono a lungo in questa foresta».
Una mano enorme ti afferra e ti solleva da terra, facendoti sprofondare nelle tenebre.
La tua avventura termina qui.

348

Sicuramente la Valle dei Sogni non si trova laggiù, e perderesti soltanto tempo. Quindi ti addentri ulteriormente nella foresta, servendoti del sole per orientarti.
Mentre cerchi di evitare il tronco di un grosso albero, ti trovi di fronte ad un bizzarro essere che sembra uscito dalle pagine della mitologia: un Satiro. Questa creatura fantastica, per metà uomo e per metà caprone, dovrebbe essere amichevole, ma l'esemplare che hai di fronte ha un'espressione infuriata. Non riesci nemmeno a fare un passo indietro che quello sta già caricando a testa bassa. Le micidiali corna ricurve sono puntate al tuo torace! Devi combattere con questo Satiro infuriato.

Satiro	Corna 8	Forza 6

Se riesci ad ucciderlo, vai al **219**.

349

Riesci ad evitare l'imboscata, e tiri un sospiro di sollievo quando ti sei allontanato. Poco più avanti c'è una piccola radura, dominata da un albero gigantesco. Quando ti avvicini vedi che l'albero è una città in miniatura; ogni ramo sorregge una piattaforma di legno, e le varie piattaforme sono collegate da un labirinto di corde. Dai movimenti che si intravedono tra le foglie, intuisci che ci devono essere almeno cento uomini su quell'unico albero. Mentre resti a guardare a bocca aperta, un fruscio nei cespugli alle tue spalle ti fa girare di scatto. Di fronte a te ci sono cinque uomini vestiti di verde chiaro, e ciascuno di essi ha un arco di legno in mano e una spada alla cintura. È evidente che ti ucciderebbero se tentassi di scappare, perciò ti arrendi.

Ti conducono su per una scala di corda, alla presenza del capo del Popolo della Foresta e del suo mago, che ti sorveglia attentamente pronto a stroncare sul nascere qualsiasi tentativo di ricorrere alla magia. Il capo ti chiede informazioni sulla tua ricerca, poi si appoggia allo schienale del trono e ti sorride rassicurante.
«Sei più vicino alla Valle dei Sogni di quanto tu creda, Darian» dice. «I miei uomini ti scorteranno lì. Mi scuso per il trattamento che ti è stato riservato, ma la foresta è un luogo pericoloso e dobbiamo prendere certe - ehm - precauzioni».
Dicendo che lo comprendi, vai al **265**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:
		265
Issel:	**296**	230
	altro	265

350

Tu ed Issel osservate sogghignando il corpo del vecchio eremita. Ti chini per coprirgli il volto con il cappuccio, ma in quello stesso istante una brezza spira dalla Valle e il corpo, scosso da un brivido, si riduce in polvere sotto i vostri occhi. Alzate le spalle e volgete la schiena ai resti, correndo lungo il sentiero in direzione della Sfinge degli Enigmi che vi sta aspettando.
Quando vi avvicinate, la gigantesca creatura si inginocchia e vi offre le mani per aiutarvi a montare. «Salve, Re Issel!» grida. «Salve, Darian, potente mago!» Poi vi solleva entrambi, facendovi sedere sull'ampio dorso dorato, e con due battiti delle ali possenti si libra nell'aria, volteggiando sulla Valle dei Sogni ormai distrutta.

«Dove posso portarvi, miei signori?» chiede, e Issel si rivolge a te con aria interrogativa. Fai un ampio sorriso, annuendo, e quello si china per gridare nell'orecchio della Sfinge.
«A Franzos!» urla, e tu gli fai eco: «A Franzos!»
La magica creatura fa un cenno di assenso e punta verso nord. Sopra di te, in direzione del sole, scorgi un bagliore metallico che sembra provenire dalle ali di un'altra potente creatura. È un attimo, e poi rimanete assieme ad affrontare un futuro lungo e felice.
La vostra avventura termina qui. Congratulazioni!

351

Quando sguaini la spada, l'altro fa lo stesso. Per conoscere i suoi punteggi di Forza e di Scherma devi chiederli ad Issel, perché è lui che ti sta di fronte.
Dovete combattere almeno per uno scontro prima di chiedere l'interruzione del duello. Chi ha il punteggio di Agilità più alto dovrebbe colpire per primo. A meno che non decidiate di smettere di comune accordo, il duello continuerà dopo il primo scontro. Potete servirvi di qualsiasi incantesimo, se lo desiderate.

Se riesci ad interrompere il duello, vai al **353**.
Se vinci e uccidi Issel, vai al **359**.

352

Prendi congedo da Issel e lo guardi scomparire tra gli alberi. Poi pensi a quello che devi fare; devi proseguire nella direzione che hai scelto quando eri sull'albero.

Avevi deciso di dirigerti verso la valletta (vai al **238**)?
O avevi deciso di tornare nella foresta (vai al **348**)?

353

Anche Issel è alla ricerca della Valle dei Sogni. Vi raccontate le rispettive esperienze e discutete sulla possibilità di proseguire assieme.

Se decidete di farlo, vai al **342**.
Se invece anche uno solo dei due desidera continuare per conto proprio, vai al **358**.

354

Quando raggiungi la base dell'albero, senti un fruscio tra i cespugli. Ti giri e vedi che l'uomo che prima si trovava lì è svanito. Non sai neppure quale direzione abbia preso, così non puoi seguirlo. L'unica cosa che puoi fare è continuare nella direzione già scelta, basandoti su ciò che hai visto dall'albero.

Avevi deciso di dirigerti verso la valletta (vai al **238**)?
O avevi deciso di ignorarla e di tornare nella foresta (vai al **348**)?

355

Nonostante tu fossi pronto a mostrarti amichevole, l'altro chiaramente non lo è e devi combattere con lui. Per scoprire i punteggi di Forza e di Scherma del tuo avversario devi chiederli ad Issel, perché è lui che ti sta di fronte.
Chi ha il punteggio di Agilità più alto dovrebbe colpire per primo. Devi combattere almeno per uno scontro prima di poter chiedere un'interruzione. Dovrete però essere entrambi decisi ad interrompere il duello, altrimenti questo continuerà. Potete servirvi di qualsiasi incantesimo offensivo, se lo desiderate.

Se riesci ad interrompere il duello, vai al **353**.
Se vinci, uccidendo Issel, vai al **359**.

356

La figura incappucciata aspetta tranquillamente mentre scivoli lungo l'ultimo tratto del tronco. Lo fronteggi; avrebbe potuto ucciderti se avesse voluto, ma ha scelto di non farlo, quindi non ti senti minacciato da lui. Invece ti presenti e scopri che l'uomo si chiama Issel e anche lui sta cercando la Valle dei Sogni. Parli con lui e discuti se sia il caso di continuare assieme la ricerca.

Se volete proseguire assieme, vai al **176**.
Se anche uno solo di voi due desidera proseguire per conto suo, vai al **352**.

357

Mentre oltrepassi l'entrata della grotta ti sembra di sfiorare una potentissima presenza magica. Preso dal panico, fuggi più in fretta che puoi lungo la leggera discesa per rifugiarti nella fitta boscaglia. Mentre corri vedi un uomo incappucciato venire lentamente verso di te. Rallenti il passo e lo guardi con sospetto, mentre quello continua ad avanzare.

Sguaini la spada (vai al **351**)?
O alzi la mano in segno di saluto (vai al **355**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		351	**355**
Issel:	**351**	351	353
	altro	351	355

358

Le possibilità di trovare la Valle dei Sogni sono

identiche sia per una persona sola che per due, quindi non c'è motivo di proseguire assieme. Vi lasciate amichevolmente e poi ve ne andate ognuno per la propria strada.
Ben presto Issel è fuori vista, e tu ti fermi a guardare la collina dove si apre la caverna da cui sei fuggito. Non sembra tanto pericolosa ora, e ricordi che la tua intenzione originaria era di girarci attorno per scegliere una via lungo la parete di roccia che la sovrasta.
Torni indietro per la salita e vai al **118.**

359

Il tuo avversario è morto. Ha combattuto valorosamente, ma eri tu il migliore. La vittoria ti dà sicurezza e volgi lo sguardo alla caverna dalla quale eri fuggito con tanta rapidità.

Torni indietro per indagare (vai al **163**)?
O la ignori e te ne vai (vai al **211**)?

360

Mentre scendi dall'albero, guardi giù e vedi una figura incappucciata in piedi alla base del tronco. Hai bisogno di entrambe le mani per reggerti, così non ti resta che continuare a scendere. Vai al **356**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian: **356**
Issel:	**355**	354
	altro	356

LA VALLE DEI SOGNI

Due libri per due giocatori:
un confronto faccia a faccia che
ti trascinerà in un'emozionante avventura
insieme al tuo compagno di viaggio,
amico, fratello, forse pericoloso rivale...

In questo libro il protagonista sei tu.
In viaggio verso la Valle dei Sogni,
un luogo dove i fantasmi
della mente diventano realtà, incontri
Issel, un guerriero che aspira
a diventare re delle sue terre.
Tu sei Darian, un giovane mago,
alla ricerca di uno dei più antichi
segreti alchemici: la trasformazione
del piombo in oro! Unirete
le vostre forze? Andrete
ognuno per la sua strada? Molteplici
e segrete sono le vie
nel territorio dei sogni...

È un librogame: il protagonista sei tu.
Due avventure da solo,
un'avventura in due.

copertina illustrata da John Blanche

librogame®
il protagonista sei tu